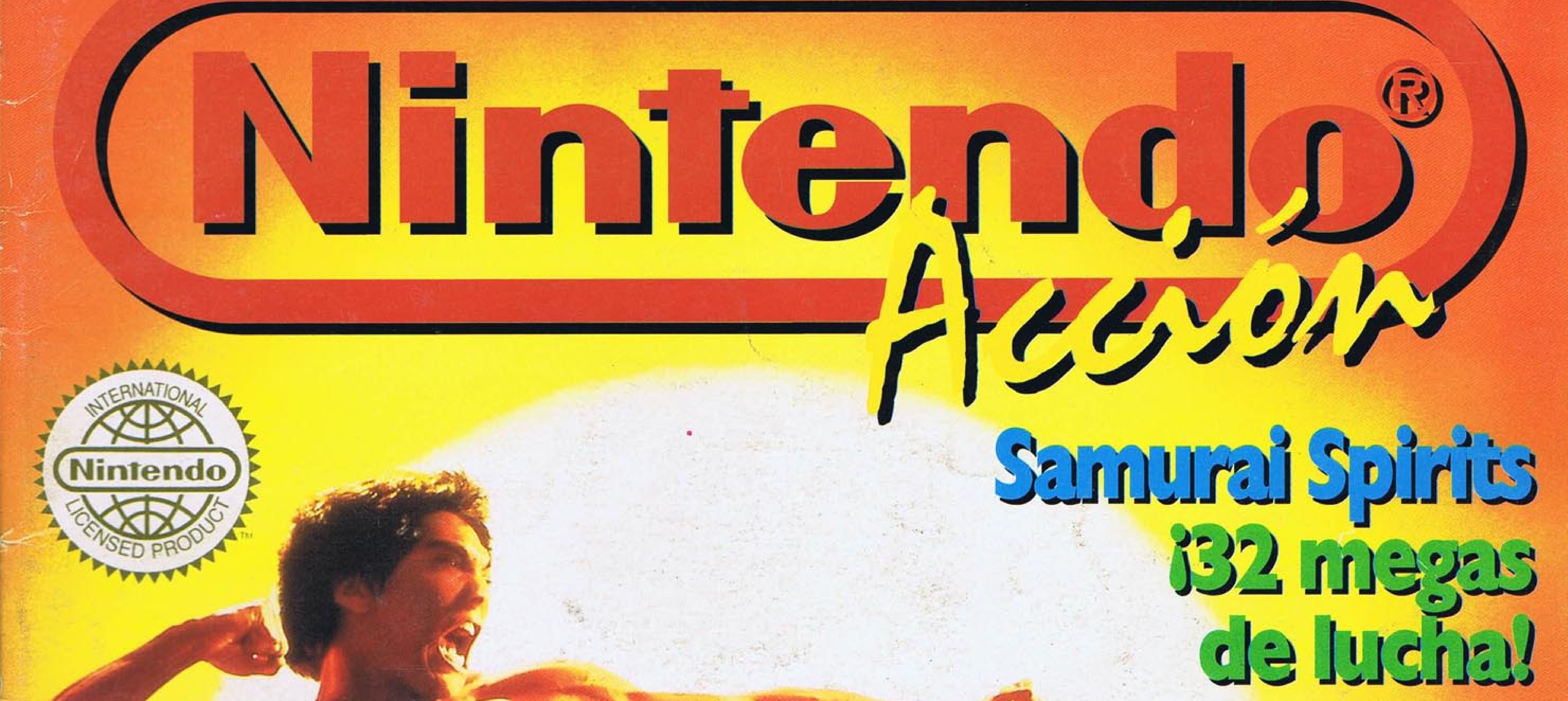
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº20 - 350 PTAS

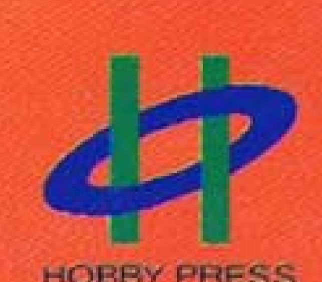


Samurai Spirits
¡32 megas de lucha!

DOSSIER
40 juegos para el verano

PREVIEW ESPECIAL

DRAGON
Así será el juego de Bruce Lee



SUPER STARS
TETRIS 2
MEGAMAN X
WORLD CUP STRIKER

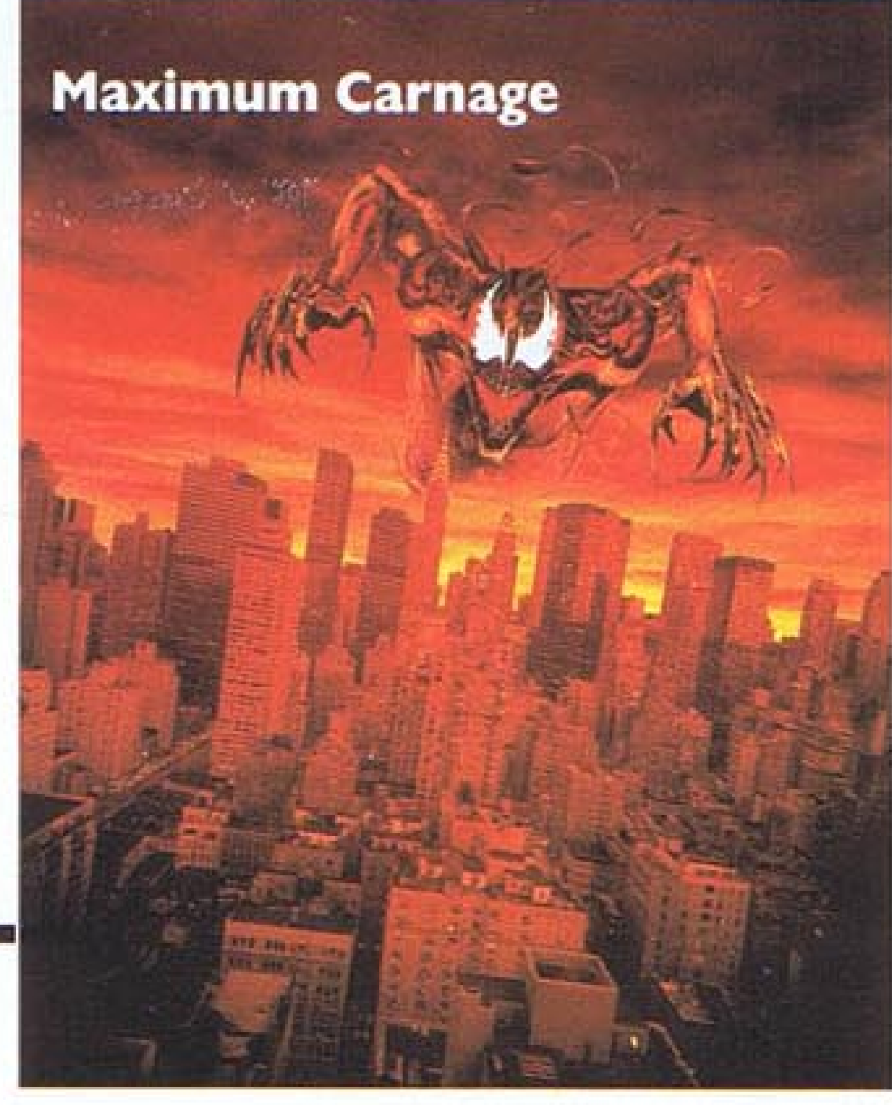
Las 55 mejores pistas para ayudar a Wario



¡Starwing 2! Super FX 2











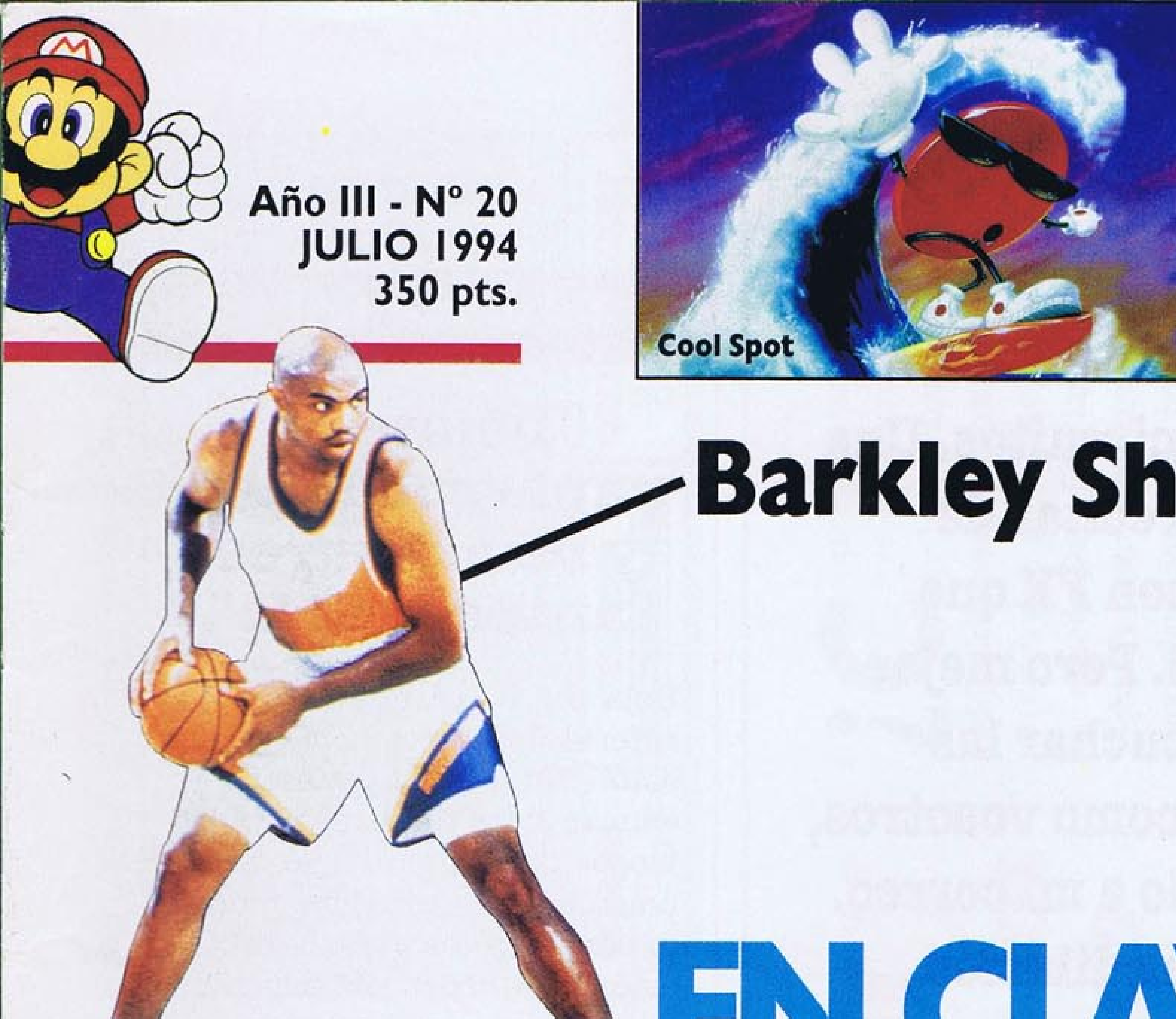




Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, José C. Romero (Traducciones) **Diseño y Autoedición:** Elena Jaramillo **Secretaria de Redacción:** Ana Mª Torremocha
Colaboradores: E. Lozano, D. García, S. Herranz, C. Frutos, E. Barral, A. Fernández, C. Alonso, Javier Castellote **Fotografía:** Pablo Abollado
Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) **Tel:** 654 81 99 **Fax:** 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-36689-1992.





Año III - Nº 20
JULIO 1994
350 pts.

EN CLAVE NINTENDO

Los pitufos

30 Ideas Nintendo

1- Prepárate, la mejor acción está al caer.
2- Pasa de las novedades y ve directamente al súper destripe de Wario Land.
3- Mejor, no pases de las novedades y no le pierdas ojo a Megaman X.
4- Ni a Jimmy Connors, que es un súper clase de eso de la raqueta.
5- ¿Qué te parecen las primeras noticias de Chicago? El mes que viene, más.
6- Vaya con lo nuevo de Acclaim. Como nos ha subido lo de Spidey.
7- Y pronto, Mortal Kombat 2. A lo mejor, con sangre.
8- Ten paciencia con lo del tema Dragon.
9- ¿Has oido hablar de un juego que se llama Smash Tennis? Pues aguza el auricular.
10- Lo de Tetris 2 en colores sabe a gloria.
11- La nueva generación de FX espera, agazapada, a que Nintendo decida arrasar.
12- ¿Cómo llevas lo del mundial? Pues acuérdate que en septiembre esperan nuevos juegos. Y uno se llama Kick Off.
13- ¿Te has hecho ya con tu FIFA Pack?
14- Por cierto, como molan los spots de Carlos Sainz con el Game Boy, ¿verdad?
15- Y aún quedan hasta cuatro nuevos.
16- Ya está en la tienda el genial Dragon Ball Z 2. Si no lo compras, tu te lo pierdes.
17- Parece que Big N se está echando encima más flores de las permitidas.
18- No pierdas más tiempo en rellenar el cupón del concurso Wario.
19- Una pista, la frase es: ahora estoy...
20- ¿Cómo andamos de playa?
21- Antes de fin de año, Super Return of the Jedy. ¡Toma punto!
22- Y en esas mismas fechas, Lion King.
23- ¡Pasa de la piratería!
24- A estas alturas Equinox será historia en tu curriculum de "acabados".
25- Hobby Consolas, a la venta.
26- Lo de Super Street Fighter también va a pegar de lo lindo. Seguro.
27- ¿Quieres números atrasados?
28- Allo, ¿me lee alguien?
29- Estamos a punto de que las vacaciones nos caigan encima.
30- Ya estamos fuera...

El Correo de

BIG N

El verano me desmelena los circuitos. Una brizna de sol y soy capaz de recitar de memoria la lista de juegos con FX que están planeados para el 95. Pero mejor me callo. Me gusta más escuchar las ideas de los chavales que, como vosotros, se entusiasman escribiendo a mi correo. Allá vamos, colegas, sin más dilación.

¿ Concurso Manga o copia Manga?

Hola, gran N. Hace poco participé en vuestro concurso manga y no tuve suerte. Pero quisiera que me explicases el criterio de la redacción para elegir a los mejores, porque está claro que no se ha premiado la imaginación. Me explico: Yo mismo perdí horas en crear unos personajes que no se pareciesen o recordasen a otros . Pero se me quedó cara de tonto al ver trabajos premiados que son clones de mangas. Sólo hay que echar una ojeada para ver los rasgos de personajes, decorado y maquinaria de Ryu (SFII), Dragon Ball Z (el más abundante), Estrella del Norte, y el colmo: Piccolo. Admito la copia de recursos técnicos, pero las obras no tendrían que recordar necesariamente a otras. Podríais haber avisado...

Jordi Giménez. Jovencito él. Barcelona.

Big N.- Un gran comité de expertos en manga se encargó de elegir a los ganadores de nuestro súper concurso. Supongo que valorarían un sinfín de cosas en cada trabajo, incluida la originalidad por supuesto, y que no se dejarían llevar por histriónicas comparaciones que jamás sirven de nada. Has debido hilar muy fino para hacer esos comentarios, Jordi, tan fino que te equivocas en bastantes puntos. Muchas veces no es suficiente con crear nuevos personajes, o historias, sino que además hay que saber trasladarlas al papel, dar vida a lo que has hecho. Los Ryu o Goku de los que hablas tenían otra vida aparte de SFII o Bola de Dragón. Y eso es lo importante. Además, no dirás que los trabajos elegidos son malos, ¿verdad? Así que anímate, y no digas esas cosas que seguro que luego vas y te arrepientes. ●

NBA JAM no merece estar el primero en la lista de exitos

Hola Big N. Soy un consolero de la clase A que tiene una duda muy importante sobre vuestra

PUES A NOSOTROS NOS PARECE ORIGINAL









Lo + fuerte del mes

"Déjate de paparruchadas y no censures tantos juegos"

Hola Big N. ¿A qué se refería Escarlata Loncan con esto: "No puedes tratar de educar a los niños con juegos para que dibujen y luego sacar cartuchos donde la sangre y los corazones estén a la orden del día (...)?. Pero, ¿qué se cree Nintendo, que todos los que tenemos una Super somos unos críos? Un chaval de doce años ya puede asumir violencia en un juego, y yo diría que más de la mitad de personas que tenemos una Super, ya superamos esa edad. La gente de Nintendo debería dejarse de paparruchadas y no censurar tantos juegos.

Yamazou Hibiki. 357 años. Zaragoza.

Big N.- Dos apuntes tan sólo. Uno, que un chaval de 12 años esté preparado para aceptar cualquier violencia, lo has dicho tú, y no yo. Y dos, fíjate cómo está el tema de la violencia, que en un programa de la televisión americana que ví el otro día clasificaban de violentos cartuchos como Jungle Strike y Street Fighter II. Y eso que en Estados Unidos ya funciona el sistema de clasificación por edades. Sí, ese que sólo permite a los mayores de 17 acceder a una serie de juegos. Pues eso, que ni siquiera allí ven estas cosas con buenos ojos. Aunque, claro, ¿quién te dice a ti que eso no lo puedes comprar?, ¿quién juzga lo maduro que eres? ●

SE BUSCA



ES CONOCIDO POR "WARIO"

•

GRANDE, GORDO Y FEO

•

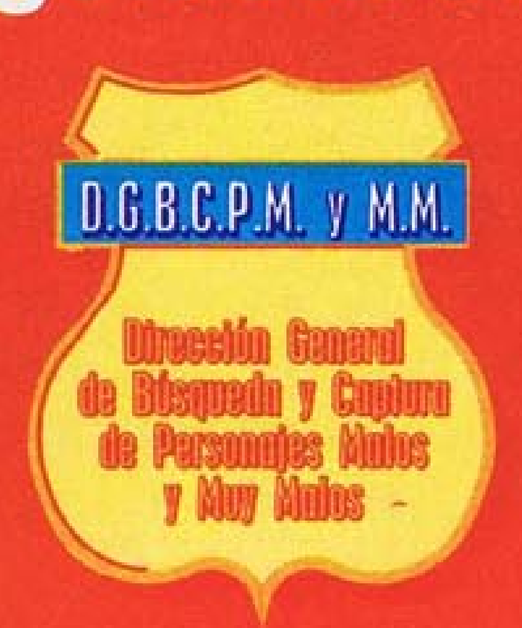
TIENDE A CAMBIAR DE ASPECTO

•

Y SOBRE TODO ES MALO,

MUY MALO

Tiene una única obsesión:
fastidiar a Mario
y convertirse en el protagonista de todos los vídeo juegos.



El Correo de

BIG N

revista. ¿Cómo hacéis la lista de éxitos: como os conviene? Porque no veo lógico que NBA Jam esté el primero cuando hay mejores juegos que él. ¿Es que a vosotros sólo os gustan los cartuchos deportivos? Conozco a mucha gente que no está de acuerdo con que ese juego esté el primero, siendo por ejemplo Street Fighter II Turbo el doble o triple mejor, junto a Mario y alguno más.

Antonio Escudero.
Otro que no dice los años. Guadalajara.

Big N.- En El Pulso encontrarás los cartuchos que la redacción de esta revista considera indispensables. Notarás también cierta similitud



LOS MEJORES SEGUN EGM

SEGUN SUPER PLAY

PARA GAMEPRO

entre estos éxitos y los juegos que más pitan en Estados Unidos, Inglaterra y, si me apuras, Japón. Y advertirás, supongo, un criterio de modernidad (actualidad) en todos los juegos que aparecen en la lista.

NBA Jam es un grandísimo juego. Ha ocupado posiciones de privilegio en las mejores listas internacionales y, mucho más allá de su carácter deportivo, tanto por calidad, clase y técnica merece estar allá arriba. Este mes ha bajado un pelín. Se ha aupado al número 1 otro crack del deporte: FIFA Soccer. Sí, a estos chicos les gustan los juegos deportivos. Pero también los de lucha, aventura y FX. Sólo hay que reconocer lo bueno cada vez que se encuentra. Por cierto, echa un ojo a las listas que publicamos junto al texto, son muy aclarativas. ●

La super carta

Obsesion por el futbol

Salutaciones, Big N. Mi queja es la siguiente. Hay dos cosas de los football-games que me cabrea sobremanera: la poca variedad de competiciones y la falta de realismo. Y me remito a los dos mejores simuladores de fútbol realizados hasta la fecha: Sensible Soccer y FIFA International Soccer. Sensible posee una enorme cantidad de equipos, variedad de competiciones, etc. Además es jugable, muy jugable, tanto que se hace facilísimo.

Sensible + FIFA INTERNATIONAL SOCCER ¿PC FUTBOL?

Por otra parte, FIFA tiene cinco jugadores simultáneos, inmejorables movimientos y gráficos, para quitarse el sombrero, pero... sólo tiene equipos nacionales, algunos incluso llevan equipaciones que no son las reales, sólo tres competiciones. Si tan sólo los programadores se esforzaran un poquito más. En fín, no se puede pedir todo, ¿o sí?

Super Kick. ¿Joven o viejo? Granada.

Big N.- Si buscabas solidaridad, bienvenido al club de forofos por el fútbol o sea, que ya tienes ambas cosas. A lo largo de mi carrera en el mundo de la N he sido incapaz de encontrar el juego de fútbol de mi vida. Me pasa lo que a tí, colega. Sensible tiene equipos y FIFA muy buenos gráficos y movimientos, pero ya está. Creo que a ambos nos apasionaría una especie de PC Fútbol (de Dinamic Multimedia). Un cartucho de fútbol rápido, con equipos de verdad, jugadores de verdad, ligas, copas, UEFAS, fichajes, árbitros. Anda por ahí una cosilla que se llama World of Sensible, que promete mucho pero que luego, seguro, se quedará en ¿...? ●

Slam Masters en los Estados Unidos y en recreativas

¡Hola Big N! Te escribo para ver si te puedo hacer pensar un poco y porque en el último número de cierta (...) y (...) revista de la "competencia" os ponen a pa... bueno, ya me entiendes. En concreto la revista es Mega... lo siento, no puedo escribir el nombre completo... pero supongo que ya lo sabéis. ¿Qué opinión te merece esta pseudorevista?, ¿es cierto que cuando dijisteis que Slam Masters estaba al 75% de desarrollo, ya estaba acabado?

El Nintendiano Enmascarado.
Poned vuestra edad, caray. Y la dirección.

Big N.- No me gustan las polémicas que están fuera de lugar y de tono. No quiero hacer comentarios sobre nada ni sobre nadie. Tampoco herir, ni disgustar. Pero si defender al equipo de esta revista. Saturday Night Slam Masters es el nombre americano de Muscle Bomber, un producto para fanáticos que alguien se empeñó en alabar por encima de otras bellezas como Super Metroid (también de 24 megas). La noticia que llegó directamente de la propia Capcom hablaba de un 75 % de desarrollo del cartucho, y la verdad es que es perfectamente creíble. ¿Porque? Pues porque Muscle Bomber salió a la venta antes que Slam Mastes, y Slam Masters fue precisamente el cartucho del que Capcom America quiso que habláramos. Entre otras cosas porque, de editarse en España, saldría bajo ese nombre. Creo que es suficiente. ●



¡La tecnología "Proyect Reality" ya tiene nombre!

NINTENDO ULTRA 64

La feria de Chicago (C.E.S. 94) empieza a depararnos alegrías. Una de ellas, la más importante, se llama **presentación de la tecnología Project Reality**. Y otra, no menos considerable, pasa porque nuestro enviado especial, **Amalio Gómez**, tuvo acceso exclusivo al evento y, en fin, como acabar de llegar de yankeelandia pues vamos a sorprenderos.

Lo primero y más urgente que debemos contaros es que Nintendo ha decidido por fin el nombre definitivo que tendrá su nueva máquina. A saber: **Nintendo Ultra 64**. Y lo segundo es que Mr. Gomez vio con sus ojillos cómo serán los **¡¡dos!! primeros juegos** que verán la luz en placa de recreativa. Uno de ellos es **Killer Instinct** (de Rare) y, como se suponía, será un **juego de lucha a diez personajes**, sobre escenarios perfectamente definidos y muy cargados de color. ¿El estilo? No se parecerá en nada a lo visto, salvo si estáis acostumbrados a ver procesos de Silicon Graphics. Hablamos de **gráficos renderizados**, excepcionalmente detallados. El otro jueguecillo es de autos, se llama **Cruis´n USA** y ha sido desarrollado por **Midway**. Con un estilo muy parecido al de K.I., el juego nos invitará a recorrer varias ciudades americanas subidos en una maquinita que emulará a un auto americano.

Ambos juegos estarán en los **salones arcade** de medio mundo este **Otoño**. **Un añito más tarde**, cuando se nos hayan caído los dientes de envidia, **saldrán para Nintendo Ultra 64**. Una máquina perfecta que, pese a lo inaudito de su tecnología, podrá estar en vuestra casita a **menos de 250$**.

¡No es para 64 bits, ni para 32, es para la Super!

Donkey Kong Country, una proeza de Silicon Graphics

Era la estrella de la feria. Y brillaba con más fuerza que la tecnología realidad. Se llama **Donkey Kong Country**, está siendo programado en las estaciones de trabajo de **Silicon Graphics** y será el primer juego consolero que utilice gráficos totalmente renderizados.

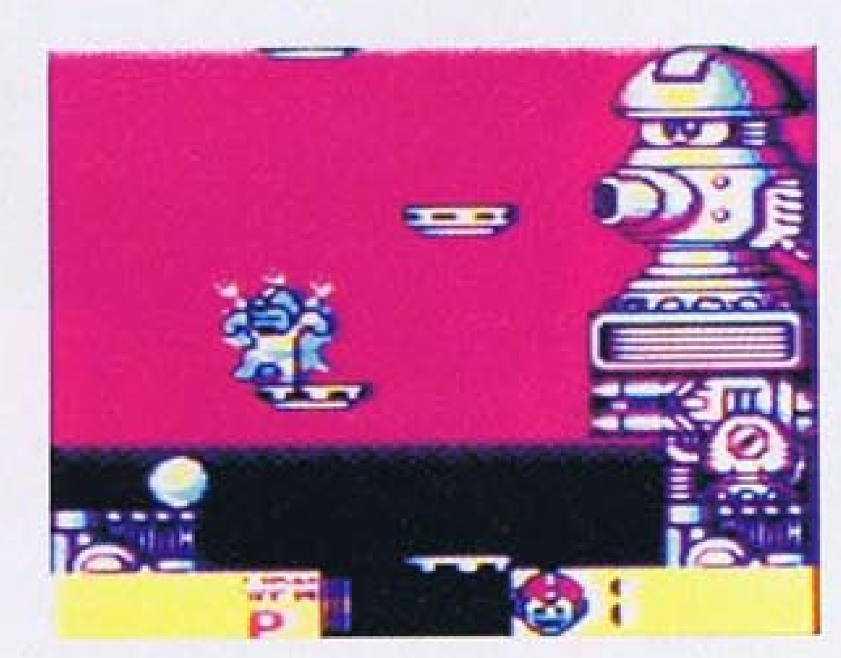
Aquí podéis ver las primeras imágenes del cartucho. Hablan a las claras sobre la superioridad 16 bits y, por supuesto, las cosas tan fantásticas que se puede llevar a cabo con esta tecnología. Donkey Kong Country atesora, además, **increíbles gráficos y sonidos** sobre una placa de **¡¡32 megas!!**, la más grande concebida por Nintendo hasta la fecha. Pronto ampliaremos la información.





Más súper héroes para Super Game Boy

Capcom pinta de colores a Megaman 5





La **última aventura de Mega Man** sobre una portátil tendrá tres nuevos ingredientes de gran atractivo. Uno, que ha sido diseñada para jugar con **Super Game Boy**, o sea, que se acompañará de miles de colores. Dos, que el robot azul contará esta vez con la ayuda de un **nuevo compañero: Un gato llamado Tango**. Y tres, que el Dr. Light va a sorprendernos con la puesta en marcha de una nueva arma que ha construido para el mega azul: el Mega Arm.

Por lo demás, la quinta de Capcom presagia **plataformas y acción a partes iguales**, aunque esta vez sobre escenarios muy galácticos y planetarios.

Vuelve Harry, the Pitfall

Activision presenta Pitfall: The Mayan Adventure

La última genialidad que tiene en mente la casa inglesa se llama **Pitfall: The Mayan Adventure**, y es una **odisea interactiva** protagonizada por el legendario Pitfall Harry, un héroe que se dio a conocer **hace 14 años**, en las víceras de una NES.





Activision ha contado con los mejores profesionales para desarrollar esta aventura. Por ejemplo, del tema animación se encarga **Kroyer Films**, una compañía americana que ya trabajó en "Ferngully" y, "Tron". Y el sonido está en manos de **Sondelux Media**, otra empresa de las grandes cuyos encargos pasan por "Cliffhanger" o "En la Línea de Fuego". Ambas compañías se encargarán de poner a Activision en el lugar que corresponde.



Para pintar, dibujar, componer música, soñar

Fun & Games, en la onda Mario Paint



Fun & Games, un cartucho diseñado por **Tradewest** para chavales de 4 años en adelante, será puesto a la venta por **Columbia a finales del mes de agosto** y ofrecerá las siguientes posibilidades: **Magic Pinture Machine**, o sea, todo lo necesario para dibujar y hacer pinitos en pantalla; **Magic Music Machine**, donde podréis componer **originales melodías** con toda clase de ruidillos; una divertida experiencia en cuestión de **cambio de vestuario**; y un **par de juegos facilones**, simples y la mar de entretenidos.

Fun & Games trabajará por **incitar vuestra imaginación**. Será como un **Mario Paint** algo más evolucionado y con cosillas muy originales.

Octubre será un buen mes para Acclaim

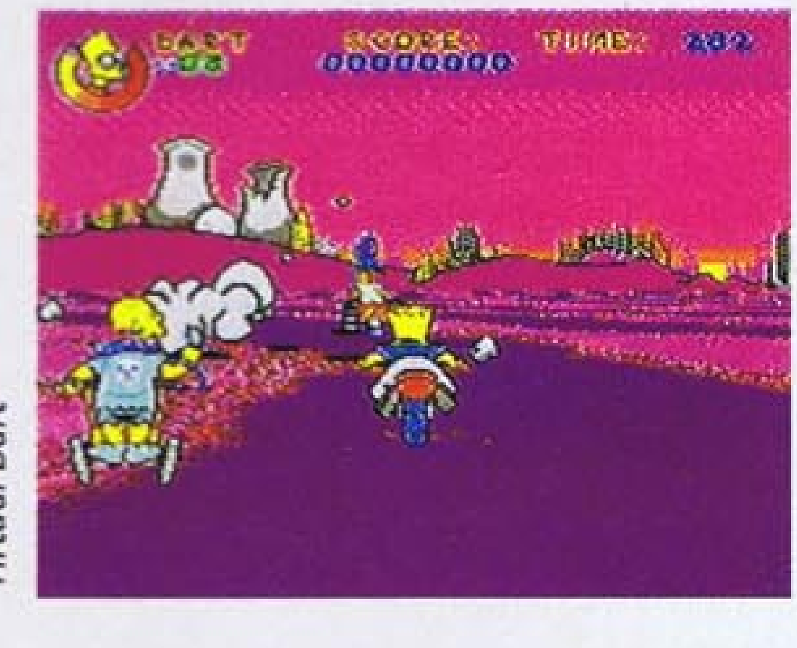
Monster Truck y Virtual Bart, listos para entrar en juego



Monster Truck



A la ya conocida aparición de **Mortal Kombat 2** en Septiembre, Acclaim tiene previsto lanzar tres jugosas novedades durante el mes de octubre. La primera de ellas, **Monster Truck**, será un juego de carreras de 4x4 que llegará para Super y Game Boy. La pequeña portátil también tendrá ese mes su correspondiente **versión del espectacular NBA Jam**, mientras que la 16 bits coqueteará con el pequeño de los Simpson en **Virtual Bart**, una pasada llamada a triunfar en breve.





Virtual Bart

Llegan Kick Off 3 Y Empire Soccer

Más fútbol de la mano de Arcadia



El final del verano ha sido la fecha elegida por **Arcadia** para lanzar **dos nuevos cartuchos de fútbol** que vienen a unirse a la ya larga lista de títulos aparecidos al abrigo del Mundial USA 94. El primero de los dos, **Kick Off 3**, verá la luz en **septiembre** y será un sabroso juego a perspectiva lateral en el que podréis disputar hasta **cinco competiciones diferentes**. **Empire Soccer 94**, por su parte, saldrá entre **septiembre y octubre**, tendrá **perspectiva aérea** y unos gráficos y **estilo de juego** muy peculiares como grandes atractivos.





¡Estos ya tiene su Nintendo Scope!

A continuación, la lista de **ganadores del concurso Nintendo Scope** publicado en el nº 18 de NA.

Ganadores Nintendo Scope y cartucho Metal Combat

José A. González Rojas	Reus
José Luis León Mañez	Alcalá de Chivert
Lorenzo Puyalto Barbo	P. de Mallorca
David García García	V. de Infanzones
Daniel Herrero Davila	San Sebastian
Chirstian Miranda Fenollar	Abrera
José M. Martín Rdguez.	Sta. C. Palma
José Félix Díaz del Río	El Ferrol
Daniel Vendvelloduber	Calders
Manuel Conde Prol	Vigo

Ganadores Nintendo Scope

Carlo Arredondo M.	Barcelona
Aitor Arregi Uriarte	Zarauz
Josè A. Zaragoza García	Alicante
Fernando Fdez. Fuentes	Córdoba
Antonio Iglesias Salguero	Sevilla
Juan Carlos Carballo	Toledo
Joaquín López Díaz	Madrid
Andrés Medina Castro	Coslada
Pedro Córcoles Sáez	Albacete
Mª Angeles Calderón	Alcorcón
Oscar Barrero Ruiz	Bilbao
Víctor Soria de Miguel	Sevilla
Antonio Ibarra Sierra	Zaragoza
Manuel López Loures	Milleros-M.
Fco. Javier Pérez	Paterna
Eduardo Mtnz. Mayoral	Don Benito
Fco. Tomás Gª Frontelo	Madrid
Cristóbal Martínez Criado	León
Jesús García Gilabert	Antequera
Borja Torremocha	Madrid
Mario Martínez Sanchez	Murcia
Adolfo Bracero Barrero	Huelva
Julio Gonzalez Lopez	Sevilla
Daniel Madrazo Cruz	Granollers
José M. Bonet Narvaez	S. Fernando
Enrique Toro Santiago	Martorelles
Miguel Badía Corbera	Premiá de mar
Rafael Muñoz Parra	Badalona
Xavier Planas Torrents	Sta. Eulalia
Juan Fco. Esquivias Rdgz.	Madrid
Juan Alberto Mariñas Alvaro	Madrid
Luis Catalán Rodríguez	Madrid
José R. Montes Gadea	Almuñecar
Antonio Angel Moreno	Almería
Juan Carlos Brullas Pí	Barcelona
Miguel Esquerdo Pérez	Villajoyosa
Ignacio García Font	Granollers
Víctor Martínez Oliveros	Zaragoza
José Mª Durbán Sala	Barcelona
Pedro Ruesgas M.	Baracaldo

Knights Of The Round

King Of Dragons y Knights of the Round saldrán en septiembre

NOS ESPERA UN VERANO MEDIEVAL

En los planes de **Arcadia para el mes de septiembre** se incluyen dos títulos de **Capcom** que alegrarán la vida a los forofos. El primero es **King of Dragons**, un beat'em-up cuyo argumento girará en torno a un reino medieval que vive bajo la dominación de un dragón. Tendrá **cinco personajes** a elegir, **16 niveles** y dos jugadores simultáneos.

El segundo seguirá la misma mecánica que el anterior, sólo que esta vez el tema girará entorno al **Rey Arturo**. Tendrá siete fases y tres personajes a elegir. Por cierto, se llamará **Knights Of the Round**.





King Of Dragons

Protagonizara Pack-Attack en septiembre

Pac-Man se pone en marcha



Pac-Man, uno de los juegos más legendarios de la historia, estará de nuevo con nosotros gracias a Namco. Su nueva aventura, **Pack-Attack**, estará disponible en Septiembre y será una curiosa mezcla entre el **popular comecocos y el súper adictivo Tetris**.

Pack-Attack será distribuido en toda Europa por **Nintendo**.

¡Esta vez el héroe es Superman!

Sunsoft, a la carga de nuevo

La prolífica compañía japonesa Sunsoft tiene a punto de caramelo un título de armas tomar que llevará por nombre **The Death & Return of Superman**. Como seguro que no hará falta que os digamos quién protagonizará el juego, esperamos que también os queden claras cosas como que será un **beat-´em-up a gráficos enormes** y feroz ritmo, que está programado para el **otoño**, que abundarán los enemigos, que ya veis en las imágenes qué ambientes, qué decorados, qué marcha y qué, ya como curiosidad, será clavadito al cómic.









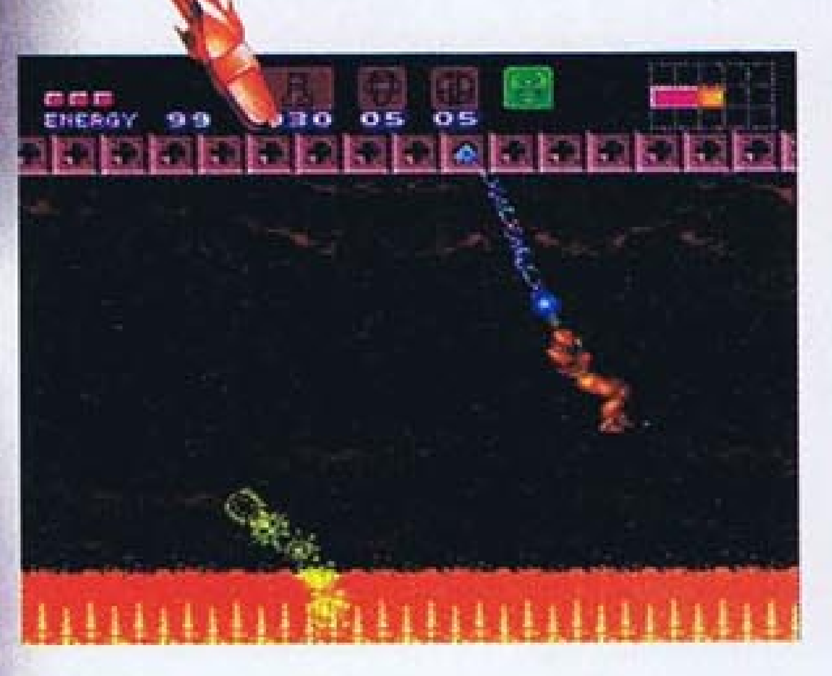
Super Metroid pegará fuerte al final del verano

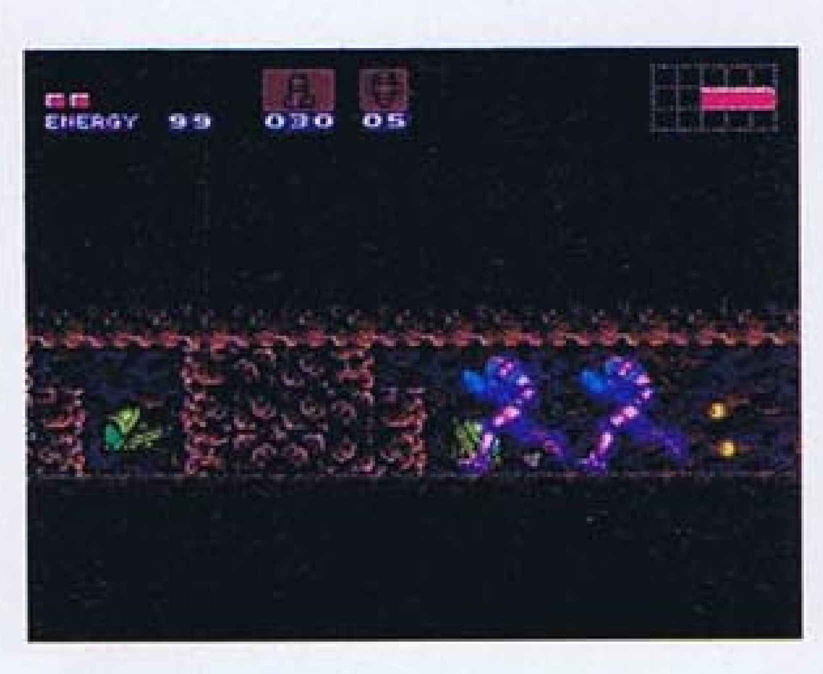
Se acerca el título estrella de Nintendo



Nintendo tiene previsto **lanzar** durante el mes de **Septiembre** uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos: **Super Metroid**.

Tras las versiones anteriores para N.E.S. y Game Boy que este clásico tiene en su haber, la Gran N ha decidido tirar la casa por la ventana emplazándonos a un señor cartucho de **24 megas**, **mezcla de acción y plataformas,** y de un sonido gratamente cuadrofónico, que destacará sobre todo por la **amplitud de su mapeado**, la posibilidad de **salvar las partidas** y su sorprendente duración. Vamos, que no os lo vais a acabar ni en un par de añitos. Claro que, lo que disfrutaréis...









Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo ''FIFA PACK'' de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: Consola Super Nintendo, 2 mandos de control, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
Un juego con sonido ambiental StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el ''pichichi'' del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA Y NUMERADA
Nintendo
EA SPORTS PRESENTS
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
EA SPORTS STADIUMSOUND
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.
CID FCA!



¿Estará en noviembre entre nosotros?

Super Street Fighter II empieza a dar la cara



CAMMY

Británica. Fue sometida desde niña a un duro entrenamiento por el Servicio de Inteligencia Británico. Su estilo de lucha combina **kick boxing y Kung Fu.** Es muy **rápida en el aire** y su golpe favorito es el **Spinning Kick.**

DEE JAY

Jamaicano. 31 años. Dispone de **3 brillantes movimientos especiales** muy fáciles de ejecutar. Es un apasionado por la música, y toma del baile **funk su estilo de lucha.** Los que le conocen saben de su fortaleza, agilidad y sentido del ritmo. Un luchador de los más grandes.

FEI LONG

Hong Kong. Dedicó su vida a perfeccionar las técnicas de lucha orientales. Ahora es un maestro del **Jeet Kune Doo.** Su estilo de pelear es una combinación de **velocidad, agilidad y complicados movimientos especiales.** Dicen que iba para estrella de cine...

T-HAWK

Una **reserva india.** La malvada Shadowlaw arrasó el poblado en el que habitaba su tribu, y ahora su fuerza procede del deseo de venganza. Destaca por el **gran tamaño de su cuerpo** y por su escasa movilidad. Sus movimientos especiales se parecen a los de Vega.

Street Fighter, **el juego de lucha más potente y de mayor aceptación de la historia,** tiene ya nuevos argumentos para seguir ocupando el primer lugar en las listas de éxitos. Os estamos hablando de la próxima llegada de **Super Street Fighter II**, un título con el que Capcom pretende subir un peldaño más en el género de la lucha one-on-one y del que nos han llegado noticias calentitas que ahora pasamos a comentar.

El cartucho, que saldrá a las calles vía Nintendo, tendrá nada menos que **32 megas** y, lógicamente, presentará **sabrosas novedades** respecto a anteriores entregas de la serie. Una de las más destacadas será la presencia de **4 nuevos personajes** (T. Hawk, Fei Long, Cammy y Dee Jay), con lo que la cifra de luchadores a elegir se elevará a 16. Además, se **potenciarán las características del resto** de los personajes ya conocidos, dotándoles de nuevos y más espectaculares movimientos. Así, **Ryu podrá lanzar una poderosa bola de fuego roja**; **Ken** nos deleitará con un letal **puñetazo llameante**; y **Honda** nos asombrará con una **nueva y original gama de golpes.**

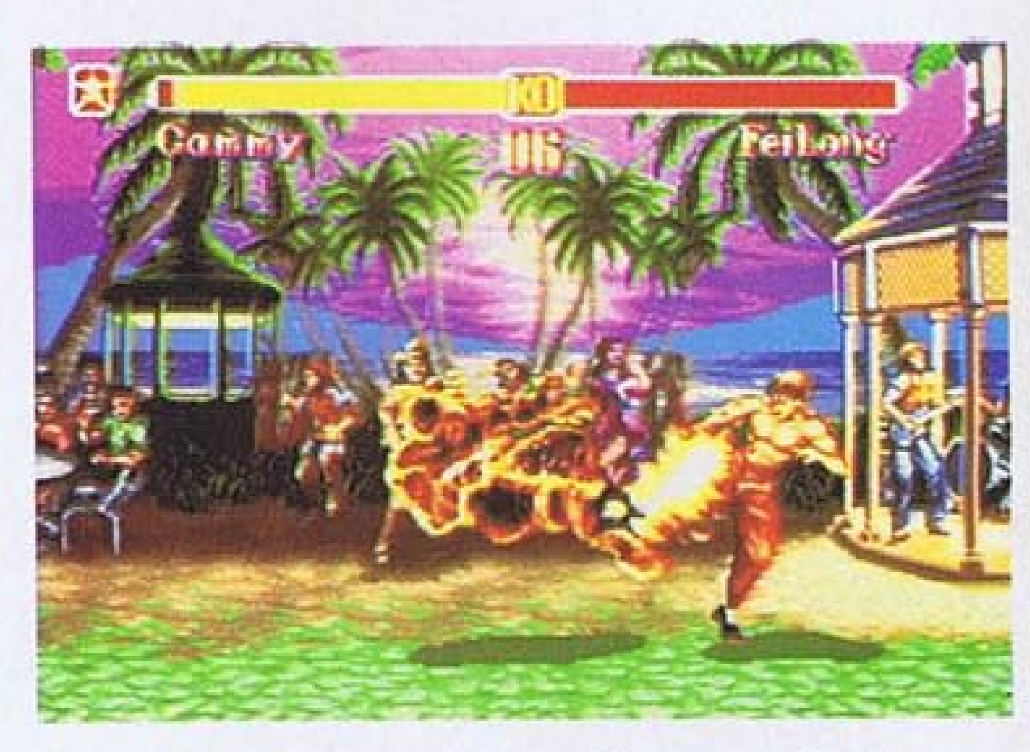
El **apartado gráfico también ha sido abrillantado.** La increíble cantidad de megas ha posibilitado definir al máximo los rasgos de los personajes, así como actuar sobre el escenario con mucha más soltura.

En cuanto a los modos de juego, un **torneo en el que cada jugador podrá elegir hasta a ocho luchadores** (se podrá escoger al mismo ocho veces) será la característica más destacada de un súper activo e impactante cartucho.

Y antes de apostar por fechas, una curiosidad. Parece que **Capcom realizó una encuesta** entre los más fanáticos de SF II con el fin de averiguar hacia dónde debía ir su nuevo producto. Y salió un juego que no llegará a nuestras Super al menos hasta novimebre. Veremos.







La memoria tiene un precio. *32 megas valen su precio en oro, pues no en vano SSF II será el cartucho con más megas producido por Nintendo. Para concretar, se estima que podrá estar en la calle por cerca de 16.000 pts.*





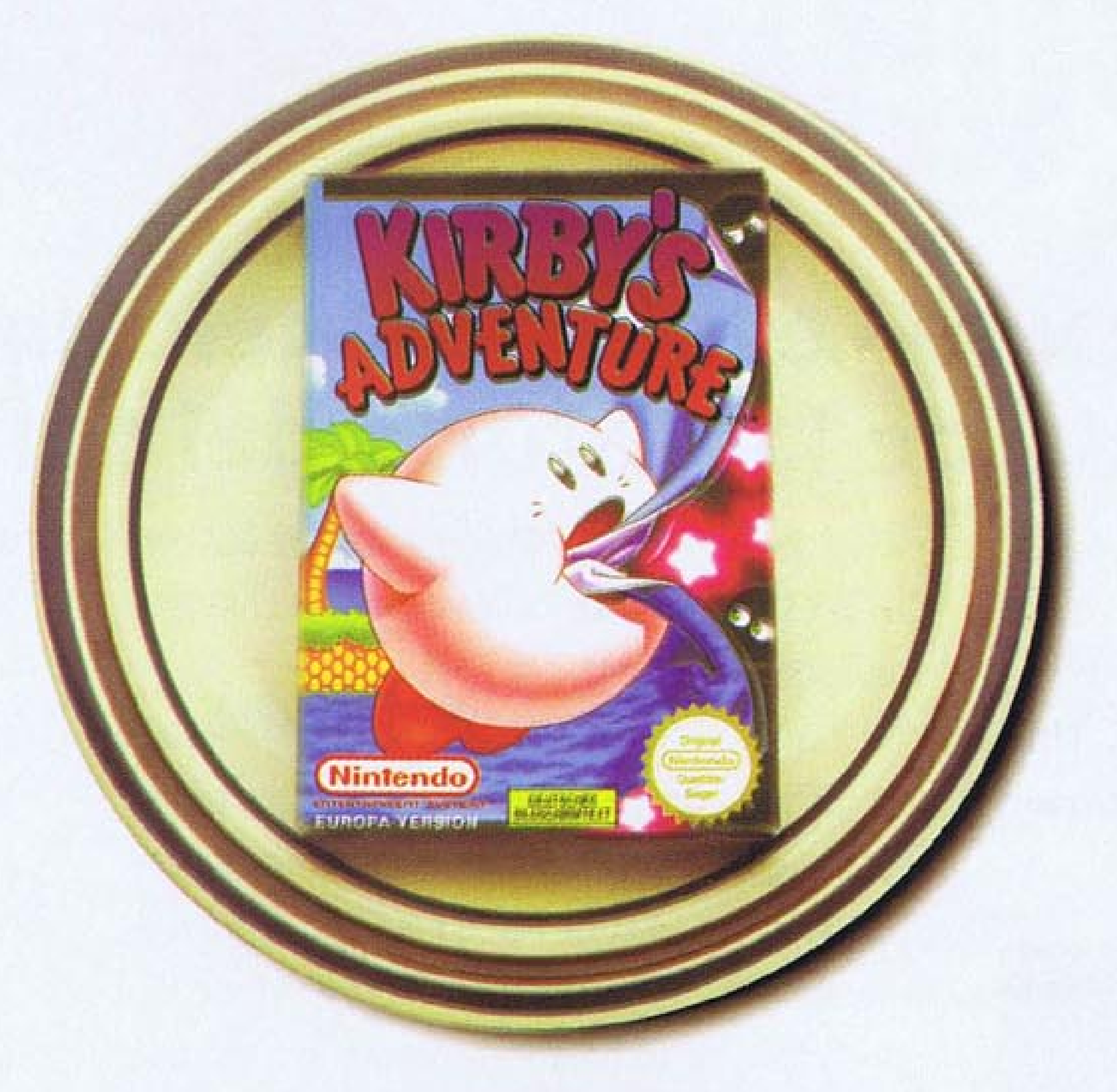








Un plato para gourmets...



...un concurso exquisito.

Spaco y Nintendo Acción sortean 25 cartuchos de Kirby´s Adventure para tu NES. Si quieres hacerte con uno de ellos, pon en marcha el cerebro, pilla un boli y escribe las respuestas correctas en el cupón que verás abajo. ¡Te lo zamparás todo!

1- ¿Qué compañía se ha encargado de programar Kirby´s Adventure?
- Ocean.
- Argonaut.
- Hal Laboratory.

2- ¿Qué hace Kirby cada vez que completa un nivel?
- Clava una bandera en el suelo
- Empieza a pegar botes de alegría.
- Canta y baila como Fred Astaire.

3- ¿Cuál es el estilo de juego de Kirby´s Adventure?
- Matamarcianos.
- Estrategia.
- Plataformas.

4- ¿Cuántos juegos diferentes puede grabar la pila del cartucho de Kirby?
- Hasta tres.
- Sólo dos.
- Ninguno.

5 ¿Qué ocurre cada vez que Kirby se zampa a un enemigo?
- Que le crece la barriga.
- Que asimila sus poderes.
- Que le dan 10 vidas extras.

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista NINTENDO ACCIÓN
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: **KIRBY´S ADVENTURE**

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 1 Julio de1994 al 12 de Agosto 1.994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 16 de Agosto 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Septiembre la revista NINTENDO ACCIÓN.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán **veinticinco cartas** que serán ganadoras de un cartucho KIRBY´S ADVENTURE para consola NES cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

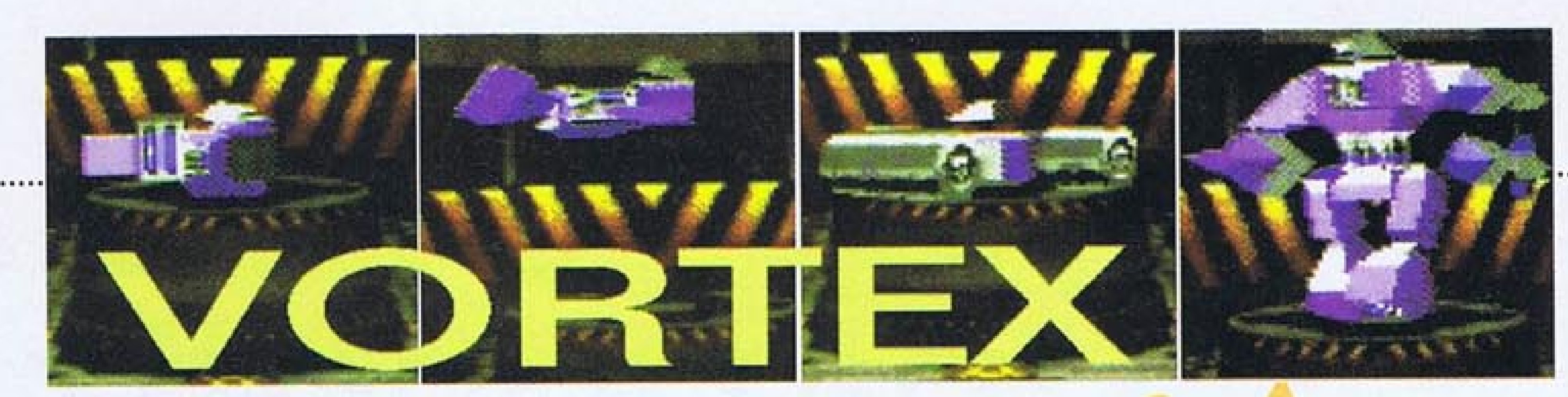
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Cupón concurso Kirby

Nombre ....
Apellidos ....
....
Dirección ....
....
Población ....
Provincia ....
Código Postal ....
Teléfono ....
Las respuestas correctas son:
1.: ....
2.: ....
3.: ....
4.: ....
5.: ....

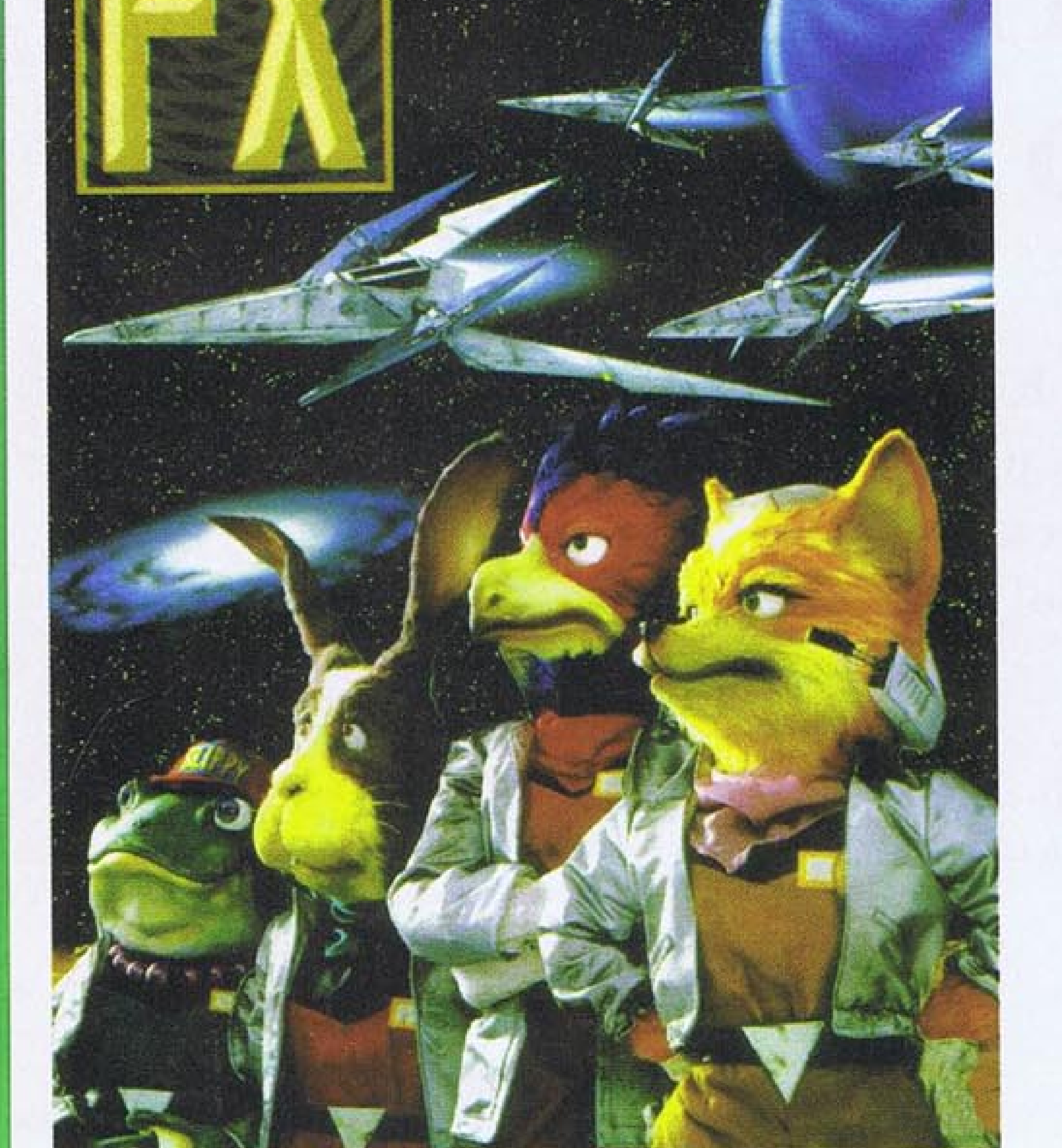




fx, segunda generación

primera revolución del chip más rápido de la historia del software.

Starwing. 300.000 unidades vendidas en USA en las tres primeras semanas. Éxito rotundo de ventas en España. Usaba la última tecnología Nintendo en materia de chips: el **FX. Una sofisticada cucaracha capaz de gestionar** zooms, rotaciones, polígonos y todo tipo de efectos 3-D a 10, 74 Mhz de velocidad. Sus creadores, **Argonaut**, colaboraron en el diseño del primer cartucho para esta bestia.



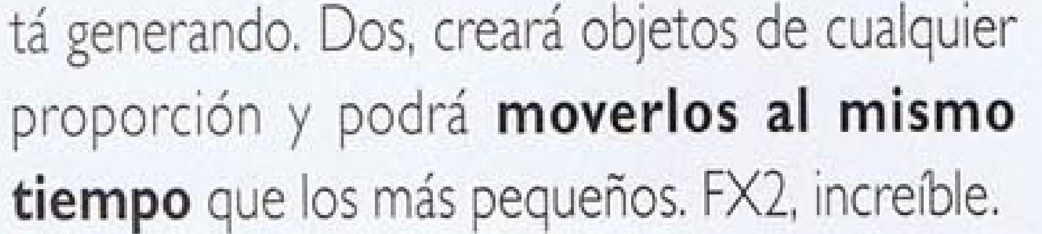
Un año más tarde, Nintendo anuncia la segunda generación de su engendro. Y lo empareja con el que será cartucho de coches más original del momento: **Stunt Race FX**. Uno de los máximos responsables de Nintendo America, Peter Main, ya se ha apresurado a afirmar que **"1994 será el año del cartucho y el chip super FX2 liderará esta tecnología**. Con él, los jugadores obtendrán mejores gráficos y un desarrollo mucho más veloz que el visto hasta el momento." ¿Fanatismo? En absoluto, si atendemos a las características técnicas de la segunda generación nos encontraremos con que **dobla la velocidad del primer FX**. Todo un punto que además se ve potenciado por la posibilidad de **crear efectos 3-D en tiempo real**, hacer escalas y rotaciones de todos los polígonos en pantalla, crear texturas combinadas con polígonos para dar **mayor sensación de realismo** y detallar los objetos al máximo

El FX2 también está **basado en tecnología RISC**, lo que puesto en pantalla viene a decir que cada vez que un objeto se mueve, el FX calcula automáticamente la forma y vuelve a dibujar continuamente la imagen en perspectiva. La rapidez es envidiable, pero lo más increíble es el sustancial ahorro de memoria en relación al anterior chip: el FX2 puede crear un sinfín de efectos con poquísimas instrucciones. Un buen ejemplo será Vortex, una creación de Argonaut sobre una **placa de ¡¡4 megas!!**.

Dos datos más para terminar: El FX2 podrá ofrecer **256 colores simultáneos** en pantalla, mientras mueve los polígonos que el mismo está generando. Dos, creará objetos de cualquier proporción y podrá **moverlos al mismo tiempo** que los más pequeños. FX2, increíble.

Starwing 2

Tampoco se ha prodigado Nintendo en anuncios oficiales sobre la ***segunda parte de Starwing*** *(Starfox). Todo lo que se viene comentando sobre la* ***opción de dos jugadores simultáneos*** *(a pantalla partida), el hecho de que se puedan* ***elegir diferentes caminos en ruta****, las distintas ambientaciones por las que se apuesta o el* ***cambio en los protagonistas****, no deja de formar* ***parte de un gran rumor****. Por lo pronto, los únicos puntos que se dan por seguro son, por un lado, que el juego* ***saldrá en la calle en Japón hacia finales de año****, y por otro que llevará FX de segunda generación en sus circuitos. Eso significa que tardará un poco más en llegar a Europa y que es* ***inimaginable el número de modificaciones*** *que se puede llevar a cabo en ese tiempo. Por último, en lo que sí parece que todos están de acuerdo es en el nombre de sus creadores, de nuevo* ***Argonaut****, y en el lugar en que se está desarrollando el producto,* ***Colindale****, en tierras londinenses.*





Quizá ***antes que Vortex*** *y es muy posible que* ***al mismo tiempo que el deseado Stunt Race FX****, salga a la calle* ***Powerslide****, la creación de Elite para FX. Este cartucho -os ofrecemos una imagen para la posteridad- era una de nuestros protagonistas en el privilegiado reportaje de autos que ofrecimos en el número 18. Oficiosamente concebido por los* ***ingenieros de Motorsport*** *(el Escort Cosworth salió de allí), Powerslide ofrecerá* ***coches y velocidad a tuttiplen****, además de fidelidad absoluta a los modelos del mundial de Rallyes. También de las manos de Elite saldrá, aunque no se sabe cuando,* ***Dirt Racer****, otro cartucho de coches sólo que en* ***plan buggys*** *y sin reglas de ningún tipo. La especulación, por último, lleva por nombre* ***Transformers****. Se dice que está en manos de* ***Takara****, y algunas fuentes aseguran que llevará FX de segunda generación. La cosa no pasa del apartado de rumores, como aquel que asegura que Transformers existe, pero que lleva camino de ser uno de los miles de títulos que se están creando para* ***Project Reality****.*

Nintendo gap filled?

Nintendo's hardware plans were plunged into confusion last week, following a surprise announcement from Japan.

The giant video games manufacturer revealed that a new system will be launched early next year. It will be a standalone 32-bit system (with in-built screen) and retail at under $200.

Nintendo management in Europe were as stunned as everybody. So far, there has only been a brief official communication from Nintendo of Japan to its subsidiaries confirming that new hardware is on the way — and, at time of press, software licensees hadn't been told anything.

The roll-out of a new machine for early '95 is a complete surprise, with Nintendo hitherto insisting that no flagship product was due until Project Reality — the joint venture 'next generation' game system which has been slated for a late '95 Japanese and US launch, with Europe possibly waiting as long as Q1 '96.

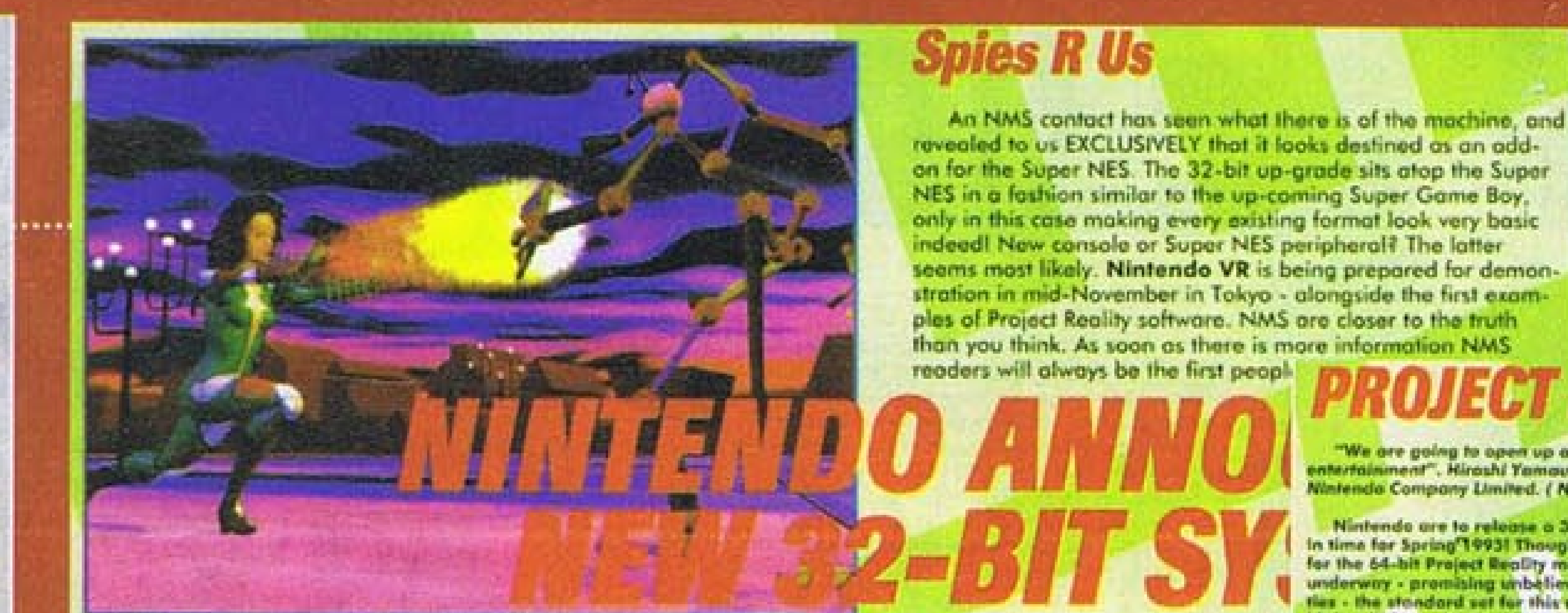
Whilst Nintendo is supremely confident of its Project Reality being both affordable and incredible, concern has been growing about just how far it may slip in the market share stakes during the wait.

The Super NES and Gameboy, already perceived by public and trade alike as 'old' formats, were facing a fight with the likes of Sega's MegaDrive 32 add-on, 3DO, Atari's Jaguar and PC CD-ROM on the High Street for another *eighteen months* — whilst Sony continues to turn the heads of the world's developers with its all-but-completed PS-X games system, currently scheduled to hit Japan later this year.

Clearly, the new 32-bit machine is an interim product to give Nintendo something to market other than software and bolt-ons (such as the curious Super Gameboy device).

Nintendo is expected to major on the consumer appeal of Virtual Reality with the new machine — claiming that players will feel that they've actually 'entered' the game they're playing. This will apparently be achieved, however, without the use of goggles or other eyewear.

Recorte CTW



Spies R Us

An NMS contact has seen what there is of the machine, and revealed to us EXCLUSIVELY that it looks destined as an add-on for the Super NES. The 32-bit up-grade sits atop the Super NES in a fashion similar to the up-coming Super Game Boy, only in this case making every existing format look very basic indeed! New console or Super NES peripheral? The latter seems most likely. **Nintendo VR** is being prepared for demonstration in mid-November in Tokyo - alongside the first examples of Project Reality software. NMS are closer to the truth than you think. As soon as there is more information NMS readers will always be the first peopl

NINTENDO ANNOU… NEW 32-BIT SYS…

NMS 8

Nintendo Magazine System. *La revista oficial de Nintendo en Inglaterra se hacía eco de este rumor apostando por un nombre y un soporte. Virtual Reality, se llamaría la nueva máquina en cuestión.*

Recorte NINTENDO MAGAZINE SYSTEM

PROJECT REALITY OR VIRTUAL REALITY

"We are going to open up a new field for entertainment". Hiroshi Yamauchi, President, Nintendo Company Limited. (NCL)

Nintendo are to release a 32-bit machine in time for Spring 1995! Though development for the 64-bit Project Reality machine is still underway - promising unbelievable possibilities - the standard set for this as yet unnamed kit is a little easier to comprehend. VR.

Virtual Reality!

For a price projected at less than £200, and a mere £120 seeming extremely likely, games players across the globe are soon to experience virtual reality in their homes. Incredibly Nintendo claim this machine does not depend on a head-mounted display (HMD), LCD eye goggles or even a TV set to achieve its goal. Rather the new hardware, according to Hiroshi Yamauchi, "is going to be super VR by which you can experience virtual reality without HMD." And this with software …ng less than current Super NES titles, …be even £30?

…hough the whole thing does seem crazy, … in mind Nintendo are working closely … a US company in the development of new …ction technology. Curiouser and curi…

(ABOVE) All these images were made with the Silicon Graphics System. Will we now ever see their like on a Nintendo system - or are they much, much closer than we think?

Total. *¿Quién ha difundido el rumor? No importa, todavía hay gente que sigue apostando por el CD de Nintendo.*

LATEST NEWS ON NINTENDO'S NEW 32-BIT VR SYSTEM!

Nintendo have made the shock announcement that they will be releasing a new Virtual Reality 32-bit console in Japan next Spring. The machine that is being jointly developed with an anonymous US company is scheduled for unveiling at a show in Tokyo this November.

It differs from conventional VR machines that can be found in arcades due to the fact that it will operate without the use of any kind of eye piece, goggles or head set. The industry was further baffled when Nintendo proclaimed "we are going to open up a new field for entertainment which does not require a home television set." By all accounts Nintendo are hyping it up as some kind of Super VR machine. One fact that's certain, is that they will be the first company to explore the commercial possibilities of Virtual Reality in the home.

The system, which is in the final stages of development (so they say) is aiming for a retail price of 20,000 yen, which translates to around £140. Sound plausible? Nope, didn't think so. The software will be cheaper than Super NES games (that's what they always say) in an attempt to be competitive with the likes of machines such as the 3DO and Jaguar.

Meanwhile the official successor to the Super NES, Project Reality, is still going ahead as planned with a current release date of Autumn 1995, although many people believe that early '96 is more realistic. News on titles for the system is scarce, but it is known that a couple of games are due to be displayed at the aforementioned show in Tokyo, one of them being *Killer Instinct* by RARE.

Recorte SUPER GAMER

Recorte SUPER PLAY



Super Play & Super Gamer. *Otras publicaciones inglesas de gran prestigio daban por hecho un asunto que Nintendo ha desmentido en las últimas fechas.*

It is claimed that the 32-bit standalone system will be a 'Virtual Reality' machine, allowing the user to 'experience VR without glasses'. Although little is known about the hardware yet, Nintendo's official communique to its global subsidiaries revealed several interesting facts about the device. It is known that the console will not require a television set, settling instead for a built-in display. This display will not entail the wearing of a specially-designed helmet or goggles, however. President Hiroshi Yamauchi claims that 'it is going to be super VR by which you can experience Virtual Reality without HMD [Head-Mounted Display]'.

The intriguing part of the story is this supposed VR display, which may be an exaggeration of the machine's actual capabilities (in other words, don't let your imagination run away with the idea that Nintendo has somehow produced a holographic projection unit...). That's not to say it won't be capable of fast and impressive three-dimensional graphics rendering, as opposed to the Super Nintendo's sprite and parallax handling; but the console's screen display (currently being developed in collaboration with an American company) will

Recorte TOTAL

NINTENDO UNVEI… SHOCK SECOND SYSTEM!

What does this announcement mean for Project Reality's future, and more importantly, the Super NES?

nintendo desmiente los rumores sobre la nueva máquina de 32 bits

existe un proyecto para 1995 pero nintendo aún no ha comunicado nada de forma oficial.

Multitud de rumores han asaltado estos meses la prensa extranjera haciéndose eco de un sorprendente anuncio proveniente, al parecer, de la gran N. Publicaciones de la talla de CTW, Super Play, Total o la oficialísima Nintendo Magazine System daban por hecho el lanzamiento al mercado de un **nuevo sistema Nintendo de 32 bits**, a un **precio demoledor** y de unas características técnicas y software mucho más que desconocidos. En un esfuerzo por revelar nuevos datos y confirmar las interesantísimas informaciones que pululaban por el resto de Europa, esta revista se puso **al habla con los responsables de Nintendo España** quienes, sorprendidos por nuestras revelaciones, desmintieron completamente el asunto.

La conjetura Nintendo tendría por nombre, siempre según todos los rumores, **Super VR**, y sería una especie de **máquina de realidad virtual**, como la de los arcades, sólo que no precisaría gafas, ni ningún tipo de casco ni, eso es lo increíble, televisor. Aquí es donde acaban las coincidencias de la rumorología. Porque mientras **algunos medios apuestan por una especie de sistema que se colocaría en la ranura de juegos** de la Super Nintendo, otros se decantan por una tecnología basada en un **potentísimo proyector** del que incluso se dice el nombre: Sony LCD. El cacharro podría estar a la venta durante el primer semestre de 1995 y, siempre según esas informaciones, **sería presentado en el Tokyo´s Famicom Space World** allá por el mes de noviembre.

La aventura acaba ahí. Nintendo **no ha abierto las puertas de forma oficial** a este inesperado tema. Y Nintendo España, por su parte, ya se ha apresurado a afirmar, como dijimos el mes pasado, que los tiros no van por ahí. Nuestro ansia por ver nuevas máquinas tendrá que esperar aún un poco más. Que los rumores no dejan de ser eso, rumores, y mucho nos parece a nosotros que los **16 bits tienen mecha para rato.**

DESDE MI PANTALLA

Vaya con la carta del amigo Ricardo López Rubio, de Madrid. No os podéis imaginar lo que ha trascendido el escrito. ¿Que no sabéis de qué va? Sí, hombre, es esa carta que apareció en el Correro de Big N, en el número pasado. Esa carta que hablaba del precio de los cartuchos y que se permitía el lujo de criticar o alabar a unas u otras distribuidoras en función de lo que suponía para el bolsillo el cartucho en cuestión. Pues parece que no a todo el mundo le ha sentado bien el tema -a juzgar por lo que hemos oído- , y comoquiera que en esta redacción somos de lo más ecuánime, hemos decidido hablar un poquito sobre el asunto económico. Que en los últimos tiempos está que trina.

Que los cartuchos están por las nubes es algo que no se les escapa a nadie. Pero que los precios varían de un producto a otro es algo que no queda tan claro, que siempre incita a preguntas sin respuestas y que puede hacer cargar las tintas sobre unos y otros. Big N ya adelantó las premisas básicas, pero a ver si entre todos conseguimos afianzarlas. Resulta que el precio de un cartucho depende de muchos subprecios que a su vez van engordando el PVP final. Para empezar las placas bases siempre salen de Nintendo Japón. Y cada plaquita tiene un precio: alto en un producto de 8 megas, más alto en uno de 16 y excesivo en uno de 24 o 32. Para seguir, es obvio que los programadores cobran por trabajar, que las compañías que los financian se gastan un montón en marketing, publicidad y lanzamientos y, por supuesto, que alguien debe pagar la duplicación (también en Japón y a altísimos costes). Y para terminar, poneos en la siguiente situación: Una compañía X lanza en Estados Unidos un título X. El cartuchito en cuestión es la bomba, tiene un sinfín de megas y se vende como churros. Una distribuidora independiente española decide hacerse con él. Compra 3.000 unidades y empieza a rezar para que todo salga bien. La primera sorpresa con que se encuentra es que debe pagar el producto por adelantado, a un precio que ya viene cargado por todo lo que os hemos dicho antes, y la segunda es que, si el cartucho está en producción, su llegada puede retrarse un par de meses. Además, ojito a las variaciones en el cambio, que si el dólar ha engordado, la distribuidora tiene que hacerse cargo de la diferencia. El calvario está, como veis, a la vuelta de la esquina. Bien, el cartucho llega a España. La red comercial empieza a trabajar y nada se da por terminado hasta que todos los cartuchos están en la tienda. La distribuidora, claro, cobra por ese esfuerzo económico. El tendero se lleva un buen margen, y el IVA se agarra al cartucho como a un clavo ardiendo. El resultado final: más de 12.000 pts. Y no os queremos contar nada si además llega traducido. Una pasada. Para una distribuiora independiente...

La redacción. El mes que viene, más.

¡Qué Flash!

*Tenemos **buenas nuevas de Acclaim**. Ya sabemos, por ejemplo, que **Mortal Kombat II** tiene el **13 de septiembre** como fecha prevista de salida, que será editado para **Super Nintendo y Game Boy,** y que nos endulzará la vida con unas plaquitas de **24 megas en la versión grande** y 4 -que no es poco- en la "pequeña". Ahora sólo falta que lo aprovechen y que, eso sí, nos pasen unas imágenes.*

*Por otro lado, y sin dejar a estos inquietos y "cotizantes" muchachos, nos hemos enterado de que **Maximum Carnage**, el juego que protagonizan al unísono Spiderman y Venom, tendrá **conversión peliculera para finales veraniegos de 1995**. Los papeles principales ya han sido adjudicados: **Michael Biehn (Terminator, Aliens, Abyss)** hará de hombre araña, y **Arnie Schwarzenegger** (ahorramos pleitesías) se encargará de encarnar al doctor Octopus.*

EL LANZAMIENTO



Miles de bocas le aclaman. Miles de consolas están deseando estrenar sus bits con alguna de sus ondas vitales. Miles de espectadores han sufrido por él, han disfrutado con él y hasta se saben de carrerilla su historia. ¿Sabéis de quién hablamos? Es fácil, hombre. Probad a unir cuatro letras, colocad luego una Z por algún sitio y dejad que el nombre de una leyenda, en francés eso sí, os dé la pista definitiva. ¿Y ahora qué? Bueno, no vamos a ser crueles. El **lanzamiento de este mes** es **Dragon Ball Z, la Leyenda de Saien**, o Dragon Ball Z II. Y las cuatro letras que os proponíamos, formaban la magia Goku. Pues eso, que **Bandai ya ha puesto a la venta la segunda del héroe más querido por media España**. La otra media no le ha visto en la tele, ni siquiera en plan manga. Por eso no le adoran. Ha tardado un pelín pero aquí está. Vía Pal, con magias por doquier y un precio que no se parece ni por asomo al de los aprovechados que querían vendéroslo hace poco. **Vamos, que podéis conseguirlo por menos de 9.000 pts**. Ahora sólo queda una preguntita: **¿será capaz de batir el récord de ventas de la primera parte?** ¡Lo veremos, pero que conste que va por buen camino!

PRIMERAS IMÁGENES

Samurai Spirits (Takara)



Será un grande la lucha. *Takara ha puesto toda la carne en una placa de 32 megas que sorprenderá por su espectacularidad.*





Sobre una **monstruosa placa de 32 megas** y sin previo aviso, la gente de Takara (Art of Fighting, saga Fatal Fury, King of the Monsters) nos ha mostrado en plan confidencial lo que será el próximo bombazo luchador. Hablamos de **Samurai Spirits** (os sonará por **Samurai Shodown**), una magnífica **conversión** del cartucho a 118 megas de SNK para **Neo Geo** que conserva cual vasija de oro todo lo que convirtió a ese fenomenal juego en un súper ventas.

La plaquita aún no está terminada. En ella se deja ver a **12 espectaculares luchadores** en dura pugna por su destino fatal, allá por los albores del siglo 18. De un menor tamaño que en la pasada Neo Geo, cada uno de estos personajes, y sus extraños nombres, ofrece una **variedad inusitada de golpes**, magias y movimientos además de, al menos en la versión japonesa, sangre y otras peculiaridades de lo más jugoso. Colorista y súper dinámico, Samurai Spirits se desenvuelve sobre unos **escenarios apocalípticos**, listos para ser vistos y devorados. No son digitalizaciones, más bien dibujos, pero trasladan a una dimensión perdida de brillos y contrastes que rápidamente hacen pensar dónde se han metido todos esos chips que completan la placa. La música tampoco desentona. Son cánticos japoneses, como si estuvieran tocando un arpa a ritmo de Samurai, pequeños chisporroteos que se dejan llevar por un scroll fantástico y unos FX prodigiosos.

Pocas cosas más se pueden avanzar. Sólo dos apuntes. El primero, que no tiene los zooms de original. Y el segundo, que sí tendréis oportunidad de saborear tanto los árbitros como los bonus a mitad de partida. El resto, en breve.





Imágenes apocalípticas. *Samurai Spirtis será una inagotable fuente de magias, golpes increíbles y otras artes en bruto.*







¿Qué está programando?

NINTENDO

La gran exclusiva de este mes se llama **Donkey Kong**. Es el segundo cartucho (primero en algunos países) que saboreará nuestro ínclito **Super Game Boy** y, ya lo estáis viendo, propone **colores por un tubo**. Si todo va como se espera, el juego del mono y la chavala no tardará demasiado en ver la luz. Será en **septiembre**, posiblemente a finales, cuando SGB esté en los hogares y merezca la pena un producto fácil, asequible y único para llevarse a su bocaza. Y eso que Donkey Kong tiene cero en originalidad, pensaréis. Bueno, lo importante será demostrar que el invento puede con **256 colores** simultáneos, que respeta los marcos de la recreativa y que, claro, es **también la mar de portátil.**

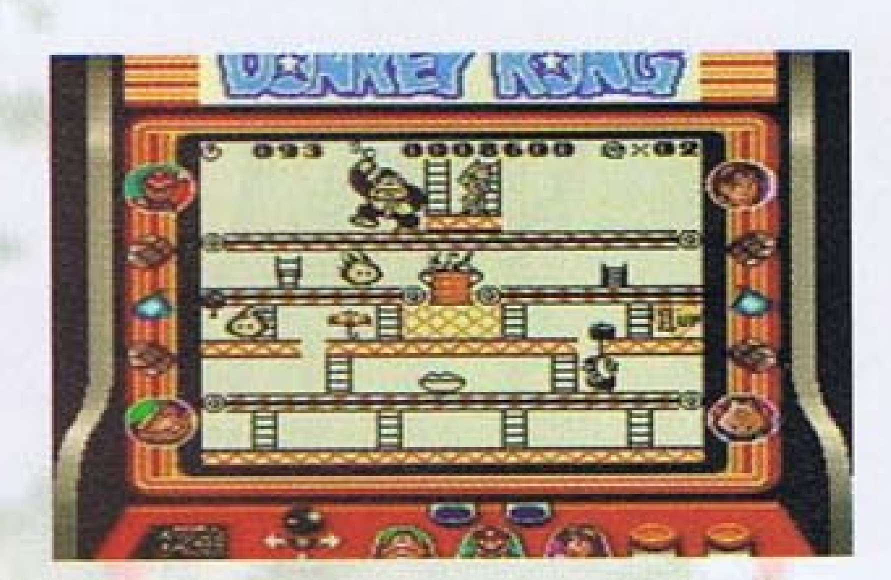


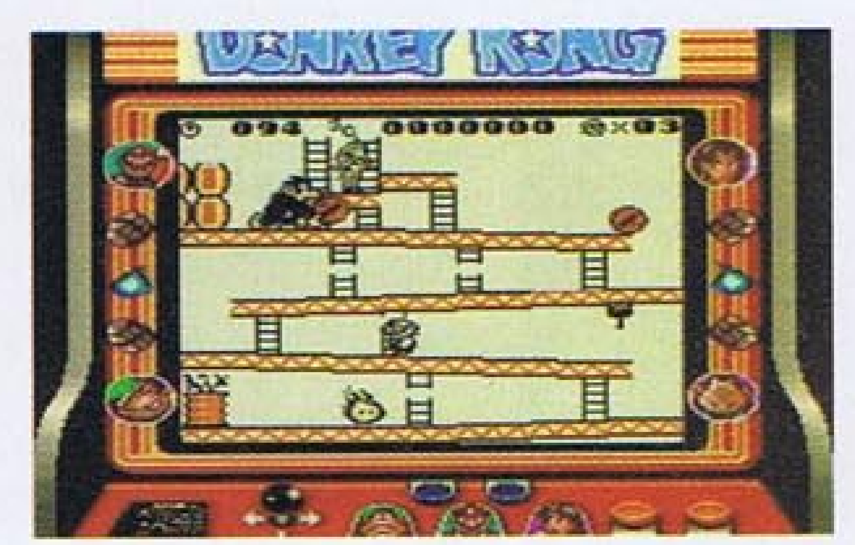














¿Qué pasa en Japón?

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

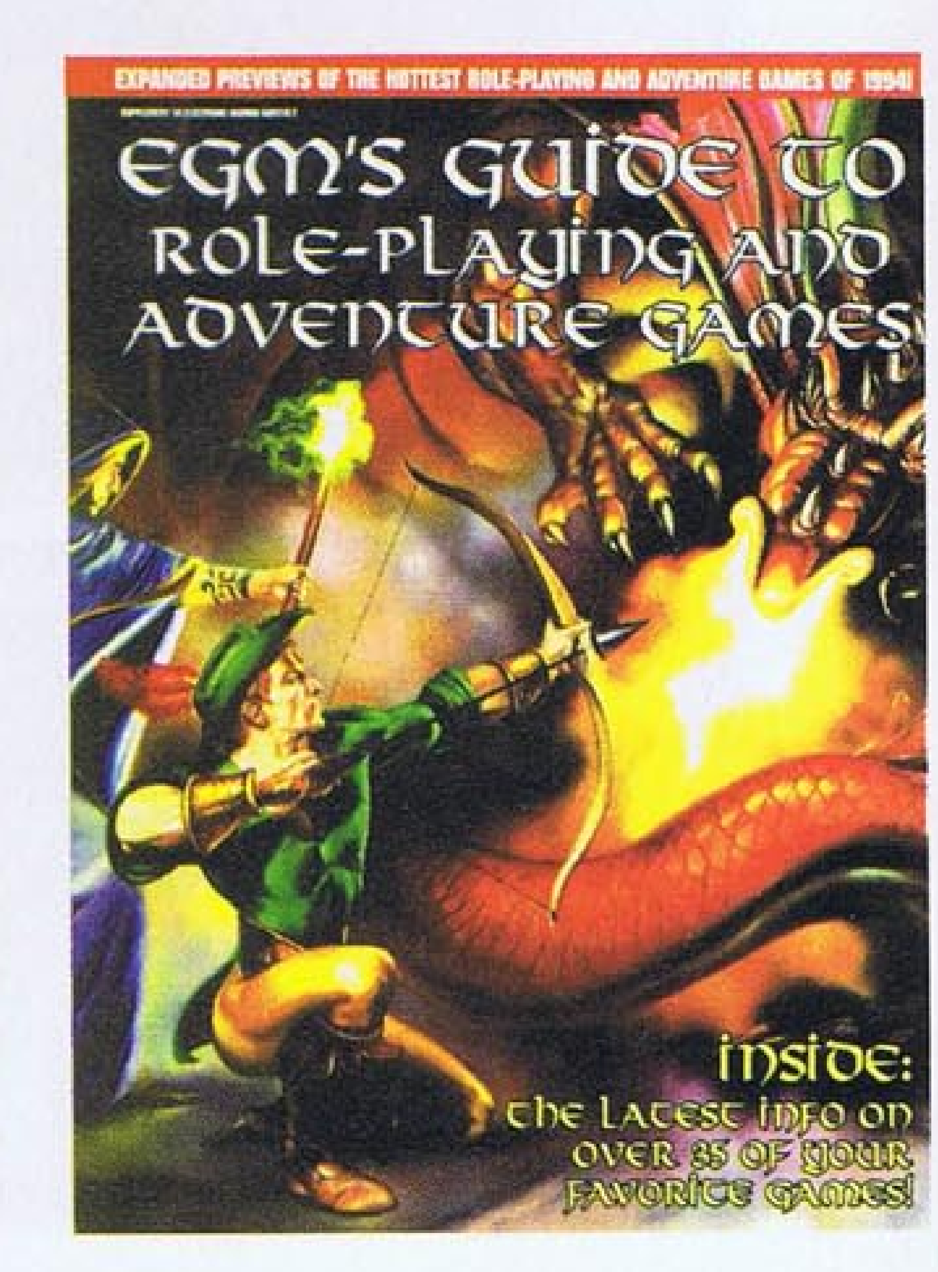
Saturday Night Slam Masters

Aunque **Final Fantasy VI** corona su liderazgo con extenuantes meses de permanencia en listas, y los chicos de Square Soft se frotan las manos cada vez que un número se añade a la mejor de sus creaciones, otros títulos de la movida japonesa vienen empujando con gran fuerza. La por allí prolífica **Banpresto**, sin ir más lejos, ha colocado hasta tres de sus cartuchos en lo mejor del **japanese chart**. A saber: **Super Puyo Puyo**, una locura súper adicitiva con base Tetris; **Super Robot War EX**, un wargame a lo Super Gundam; y **Yaiba**. Bandai, por su parte, exhibe la conversión del manga de basket, **Slamdunk**. Mientras que, por citar a las grandes, Nintendo empieza a gestionar aumentos con Super Metroid, y Capcom hace lo propio con **Muscle Bomber (Slam Masters para los EEUU).**

¿y en U.S.A.?

ENERGÍA AVENTURERA

Si os decimos que los yankees están **loquitos por el Rol,** que pasan de los mundiales, que ya no les afecta el lanzamiento de Mortal Kombat 2 y que lo único que les alimenta es la **energía de las baterías de los juegos aventureros**, a lo mejor no nos creéis. Pero si echáis un ojo al **especial** que ha editado **EGM sobre los RPG**, otro a las encuestas que circulan por los ambientes USA menos apegados al fútbol y otro más a los rankings de venta, es más que posible que diérais vuestro brazo a torcer. El tema aventurero está mucho más fuerte de lo que parece. Títulos como **Wizardry V**, de Capcom; **Lord of the Rings**, de Interplay; **Fireteam Rogue**, de Accolade; **Illusion of Gaia**, de Enix; e incluso **Super Metroid**, y sus 24 megas de aventura-plataforma, están obligando al lento público americano a retomar sus neuronas, a utilizarlas y, sobre todo, a dar **rienda suelta a su imaginación**. Después, unos puestos más allá de este asunto, los americanos se las ven y desean con un deporte en el que el balón se maneja con los pies. ¡Qué raro!





¿SABÍAS QUE...

Acaba de salir a la venta en Japón el primer número de una curiosa revista llamada **Super Famicom CD Magazine**? ¿Qué?, ¿cómo? ¡Una revista dedicada al CD de Nintendo! Bueno, sí, al CD... musical. Porque SF CD Magazine es una **publicación** en la que los nipones encontrarán todo lo que necesitan saber sobre los **últimos hits de Mc Mario**, el compacto de Street Fighter II World Warrior o los cracks de la **Factoría Konami**. Pues eso, que junto a un buen repaso por las bandas sonoras de los mejores juegos, el magazine contiene secciones súper originales, como una que lleva por nombre **Virtual Idol** y se dedica a mostrar los **encantos de las chicas más sexys** del soft Nintendo. No, no llegará a este país.

¡Qué Flash!

***World Cup Striker se ha aupado al número 1 del Top Twenty SN Chart**, inglés él, según las mediciones realizadas por el **Instituto Gallup**. Ya veis, tan sólo unas semanas después de que saliera a la venta, el **cartucho de Elite** -aquí distribuido por **SPACO**- se ha hecho con el primer puesto en una **lista de ventas** bastante estimada por el público británico. ¿La competencia? Pues era muy fuerte, pero no parece que haya influido demasiado. No debemos olvidar que Striker, el original, alcanzó un techo de **150.000 cartuchos vendidos** en UK.*

¿y en U.K.?

VORTEX, UN PRODUCTO "MADE IN ENGLAND"




Pantallas Super Nintendo de Vortex

Las habilidades de **Argonaut sobre el chip FX** están a punto de dar nuevos frutos. Bajo la tutela de **Mike Powell**, el grupo que dio vida a Starwing tiene previsto publicar en breve lo que será el segundo juego FX que salga al mercado, y el **primero que no verá la luz bajo el sello de Nintendo**. Vortex, antes lo conocíamos como **Citadel**, nos pondrá a los mandos de un **súper robot** convertible en mil personajes, con misión destruir todo lo que encuentre a su paso. Los primeros rumores dejaban caer la posibilidad de que el cartucho fuera distribuido por **Electro Brain** (Best of the Best Karate), pero a nosotros nos ha llegado por la "vía X" un comentario que dice que **Columbia (distribuidora en España de Sony)** quiere **ponerlo a la venta en un plazo razonable de tiempo**. Pronto lo comprobaremos. Pero mejor si nos hacéis caso.

MOVIDA INTERNACIONAL

La idea es tumbarse a la bartola, pasar de juegos, tomar el sol, hacer algo útil en una palabra. Ya vendrá septiembre cargado de nuevas historias. Entonces retomaremos el pulso. De todas formas, y por si no me hacéis caso, ahí van unas cuantas ideas.

• Está previsto que la **continuación de Super Metroid** y un **nuevo Zelda acompañen a Killer Instinct** en el debú vía de software de Project Reality. Y aunque no está previsto, me voy a permitir el lujo de apuntaros unos cuantos nombres que pueden bañar esta tecnología. A saber: **Mortal Kombat 3**, Revolution X, Judge Dredd, **Mario 5, Star Fox X, F-Zero 2, Street Fighter 3**, Mega Man, otro de la Patrulla X, Slam Masters 2 y **Transformers**.

• Capítulo **Micromachines**. Parece que la **versión Game Boy** del cartucho de Codemasters estará a la venta durante el mes de **septiembre**. Algo más se hará esperar la de 16 bits, aunque mejor no apuro fechas porque luego ya se sabe. Una curiosidad: parece que ambos cartuchos llegarán por distintas distribuidoras.

• La conversión a Super Nintendo de los **Flintstones**, de Rick Moranis, estará preparada para **finales de octubre**. Un pelín más tarde llegará a España, todo parece que **vía Columbia** por mucho que el cartucho esté en manos de Ocean.

• Deseando estoy jugar con una de las placas recreativas más sorprendentes del año: **NBA Jam Tournament Edition**. Además de unas cuantas vueltas a su anterior versión, Acclaim ha introducido en el invento un sinfín de **personajes nuevos, y escondidos**. A ver si podéis ver a **Rayden**.

• Otros dos que me tienen comidita la moral son **Jungle Strike** y **Powerslide**. Del primero nadie dice nada, aquí. Se sabe que está casi terminado y que Gremlin está a punto de soltarlo. Del otro, vamos a poner una fecha: **Octubre**. Permaneced atentos.

• La versión Game Boy de **World Cup Striker** no se llamará así. El cartucho de Elite, que Nintendo distribuirá en nuestro país, aún no tiene nombre definitivo. En Japón se baraja la denominación de **Soccer**, pero ya veremos qué ocurre.

• Tomad nota de un juego: **X Kaliber 2097**. Es una pasada de Activision, un arcade de ritmo frenético por el que mucha people anda preguntando últimamente. Sería una honor tenerlo cuanto antes entre manos.

Juan Carlos García

PC BASKET 2.0, el programa d



e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador…



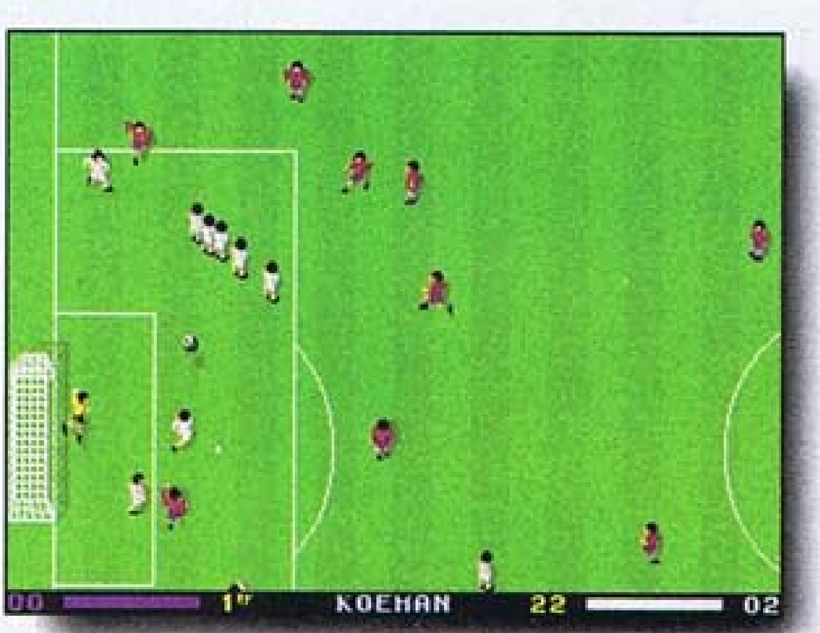
… cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura…



… y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón…



…toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc…



…y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.





Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad...............................Código postal..............................
Provincia...............................Teléfono(......)...........................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.................................
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

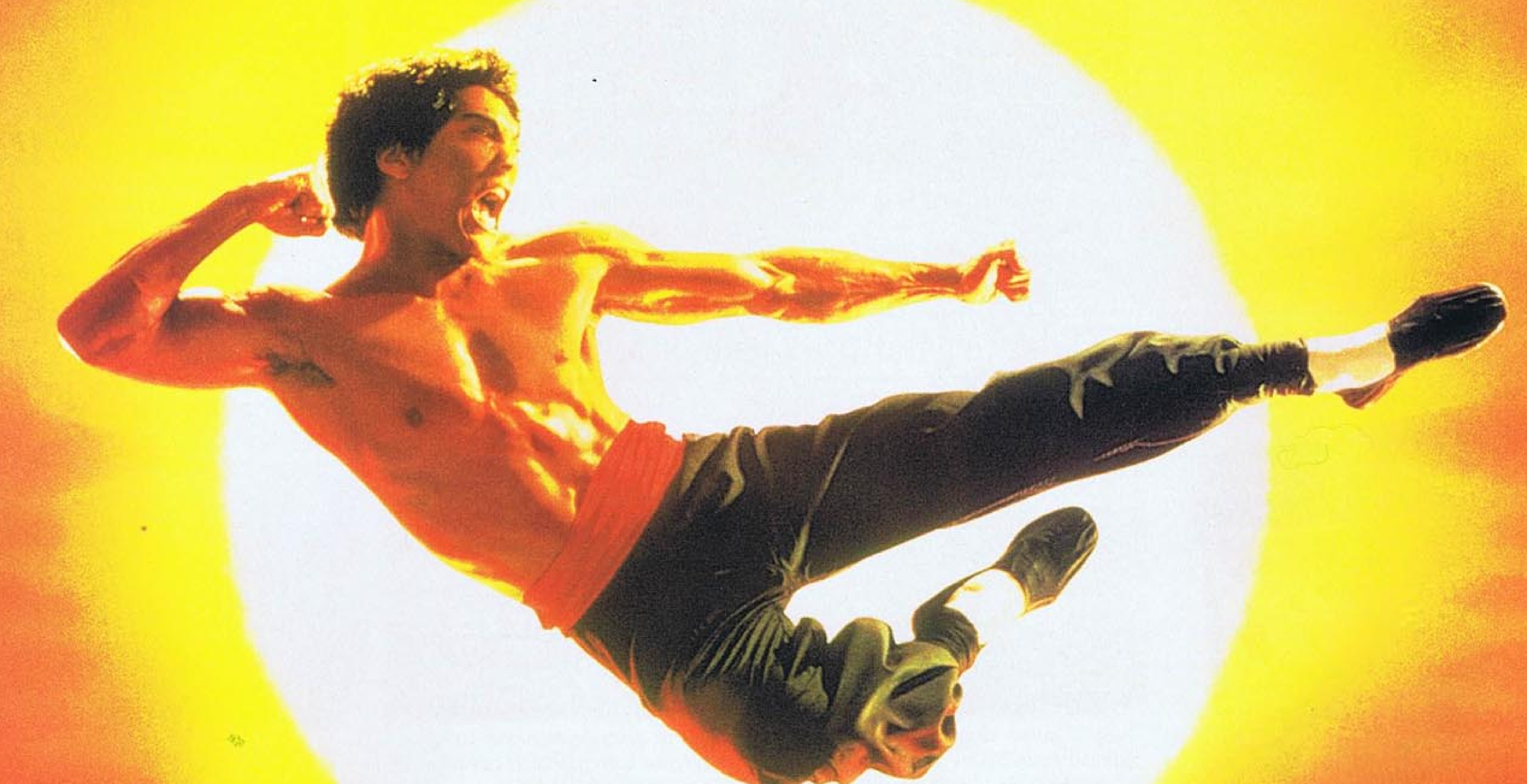
Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........./.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



DRAGON



Un hombre, un mito del Kung-Fu, un videojuego

Todos los juegos de lucha tienen una marcada inspiración en las artes marciales, de las que suelen tomar la esencia de su desarrollo. Y si de luchas orientales hablamos, suponemos que coincidiréis en que la figura más relevante, el hombre que se convirtió en la imagen viviente del kung fu, se llamaba **Bruce Lee**. Es por eso que el próximo lanzamiento de un **cartucho de lucha** basado en su vida nos ha impresionado tanto. Y es por eso también que el tema ocupe este mes nuestra portada y merece nuestro máximo esfuerzo en forma de preview.

Virgin Interactive será la responsable de la aparición del juego, un cartucho versionado de la película del mismo nombre que recogía la **historia del genial actor-luchador** y que pudimos ver en las pantallas españolas hace unos meses (ahora circula en video). En él asumiréis el **papel de Bruce Lee** (será el único personaje





con el que podáis jugar) e iréis repasando hasta **doce escenas de acción del film**, convertidas cada una en un nivel cara al luchador de turno. Bueno, lo del luchador así, en singular, hay que ponerlo entre comillas, porque uno de los aspectos **más originales** de Dragon será la presencia de **más de dos personajes simultáneos** en pantalla. Con ello la acción se desarrollará en un inusual y peligroso dos contra uno, e incluso en un **espectacular todos contra todos** si optáis por otra de las máximas novedades de este cartucho: la posibilidad de que participen **tres jugadores a la vez**.

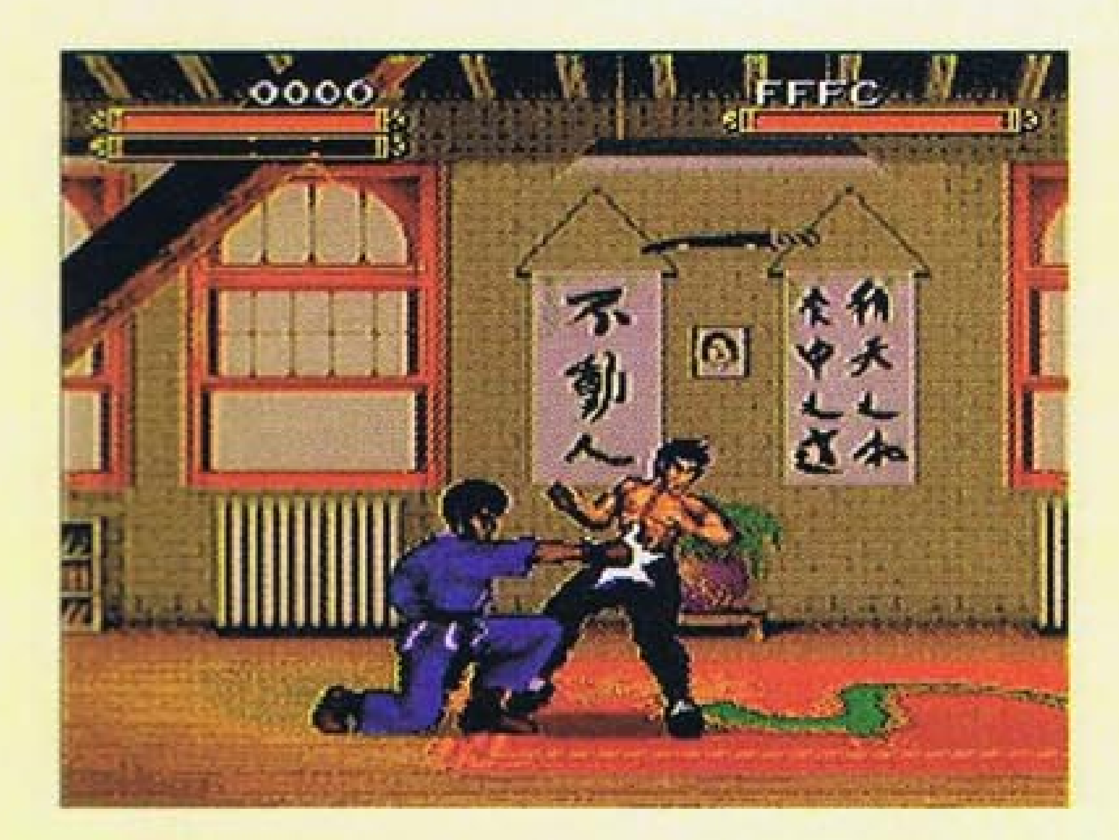
Un aspecto por el que seguramente os estaréis comiendo las uñas en espera de noticias es el de los **golpes especiales**, ¿verdad? Bien, pues allá va la respuesta: **no habrá magias en Dragon**, o al menos no de las del tipo "bola de fuego que se lanza tras una combinación de movi-



Viejos amigos. *Algunos "conocidos" de Bruce tratarán a nuestro héroe de la misma forma que en el film.*



Título: **Dragon: la vida de Bruce Lee**
Nacionalidad: **EEUU**
Año: **1993**
Director: **Rob Cohen**
Intérpretes: **Jason Scott Lee, Lauren Holly, Nancy Kwan y Robert Wagner**
Distribuidora: **United International Pictures (EEUU)**



Impactante. *Como en las viejas películas de "chinos", los golpes y sus FX serán de lo más jugoso del juego.*

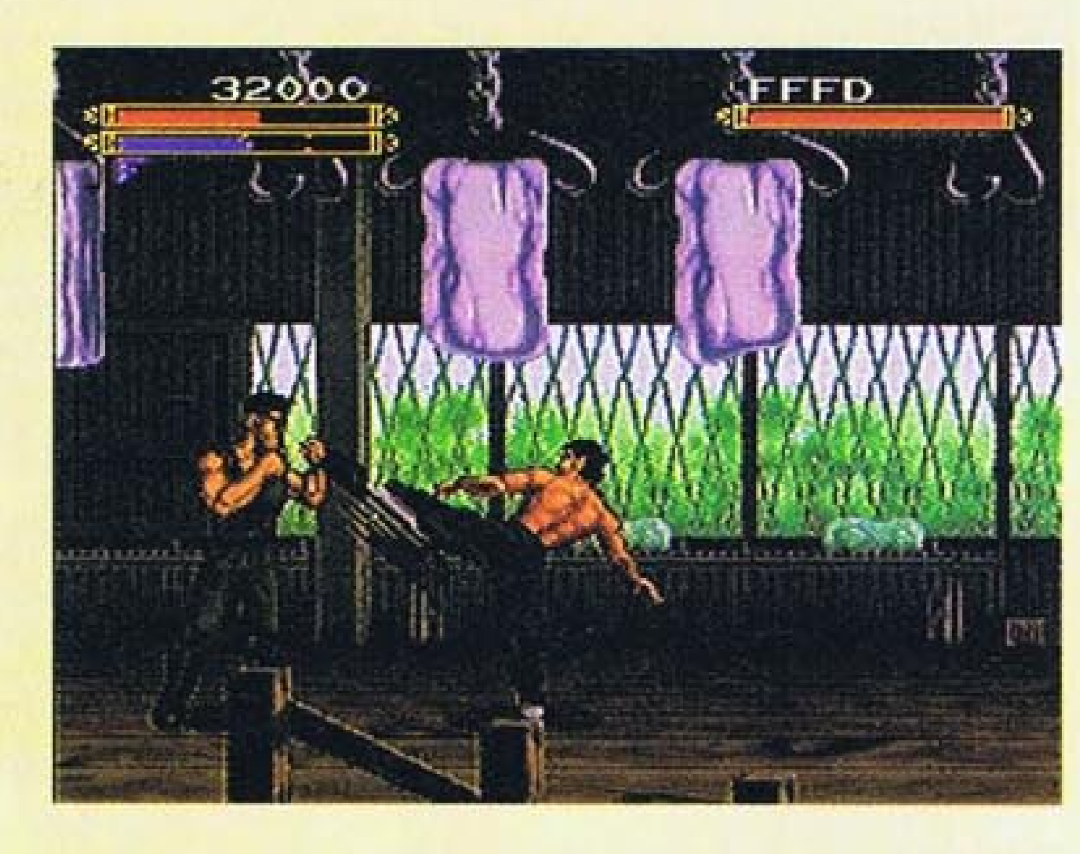
mientos en el pad". La imagen de Bruce Lee está muy alejada de este tipo de fantasías y Virgin va a respetarla al máximo. Las únicas concesiones en este sentido serán la presencia de unos **nunchacos y de una serie contínua de puñetazos o patadas**, pero sólo tendréis oportunidad de utilizarlos cuando una **barra de color azul,** que aparecerá debajo de vuestro nivel de energía, esté llena como mínimo hasta la mitad. El resto de los movimientos se conseguirán sin mayor misterio.

En cuanto al nivel gráfico, Dragon destacará por el **notable tamaño de los sprites**, así como por exhibir unas magníficas animaciones. Mención aparte merecerá la figura de Bruce Lee, pues pocas veces se habrá visto un personaje de videojuego tan parecido al verdadero como en esta ocasión. Y por lo que se refiere al sonido, ¿quién no ha oído alguna vez los típicos gritos del mítico luchador? Bien, pues que no os quepa duda de que también estarán presentes en el juego, y tan reales como los de Bruce Lee.

¿Que para cuándo se espera que esté en la calle este bombazo? Tranquilos. En **septiembre u octubre** a más tardar podréis disfrutar de toda la esencia del kung fu en vuestra Super. Serán **16 megas** llenos del espíritu de las artes marciales que en Nintendo Acción no dudaremos en comentaros al detalle. Una figura como el inolvidable Bruce Lee se lo merece todo.



Una peculiar intro-historia. *Dragon comenzará en la infancia de Bruce Lee. Nuestro protagonista tiene un sueño en el que se le aparece el que luego será enemigo final del juego. Más tarde, su padre tendrá una terrible visión: Bruce morirá en Hong Kong, por eso le propone que emigre a los EEUU para evitar el fatal desenlace. Así será el inicio de las distintas fases del cartucho y de la brillante carrera de Bruce Lee.*

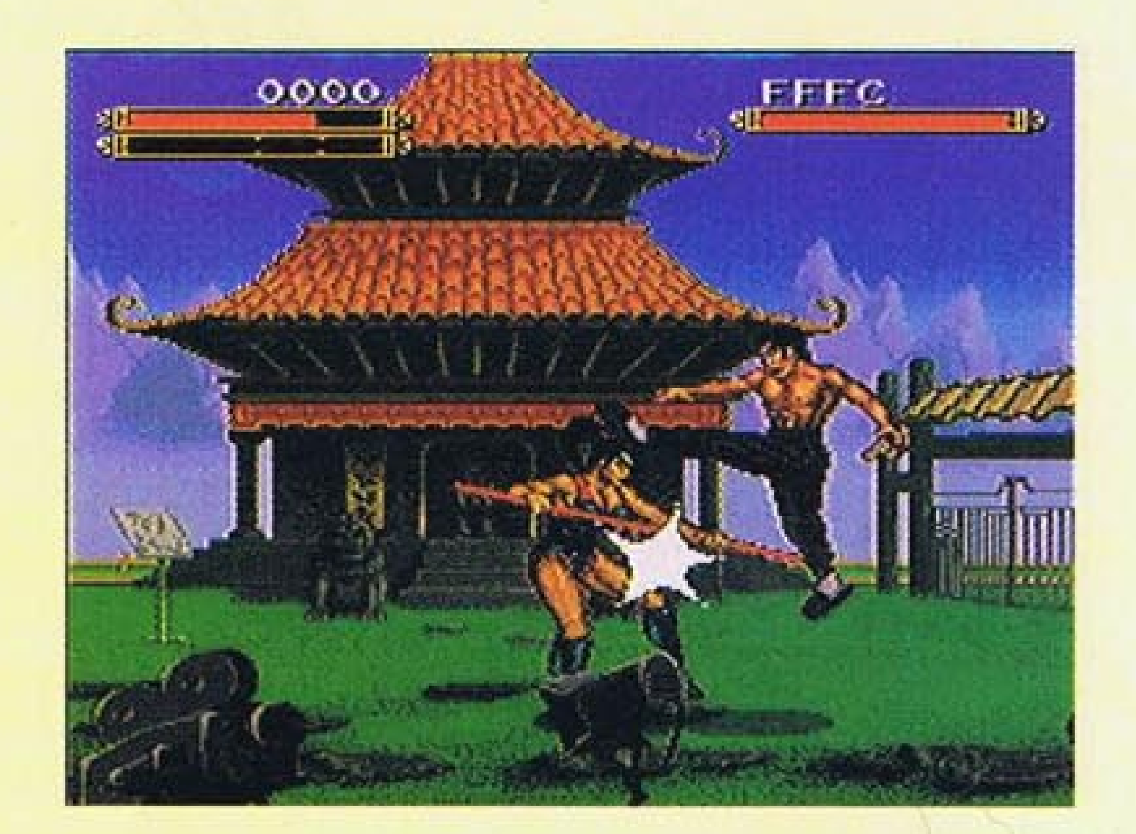


Golpes especiales. *Hemos oído rumores de que la versión final de Dragon contará con 15 nuevos y feroces movimientos.*



El juego

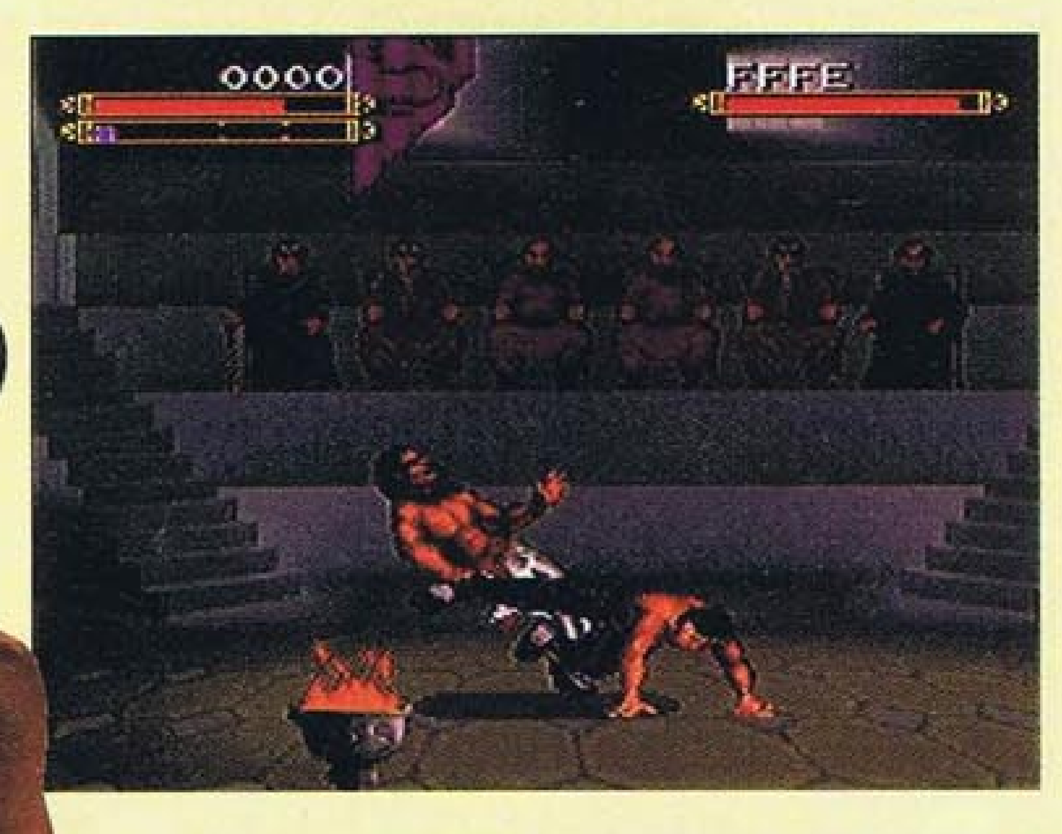
Título: **Dragon, The Bruce Lee Story**
Consola: **Super Nintendo**
Compañía: **Virgin Interactive**
Género: **Lucha**
Megas: **16**
Fecha de lanzamiento:
Septiembre - Octubre
Curiosidad: **Tres jugadores a la vez**



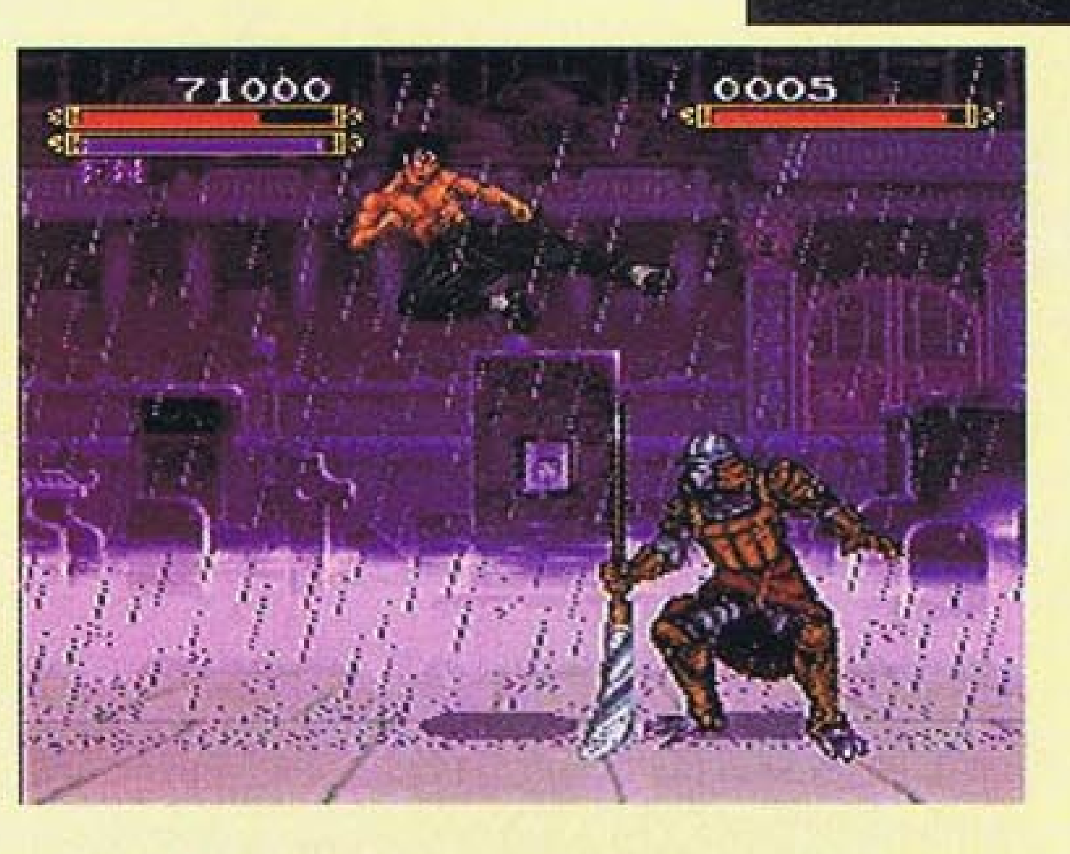
Enormes pixels. *Los gráficos vulnerarán el tamaño de la pantalla. Serán grandes, impresionantes y se moverán fácil.*

La fuerza de un personaje

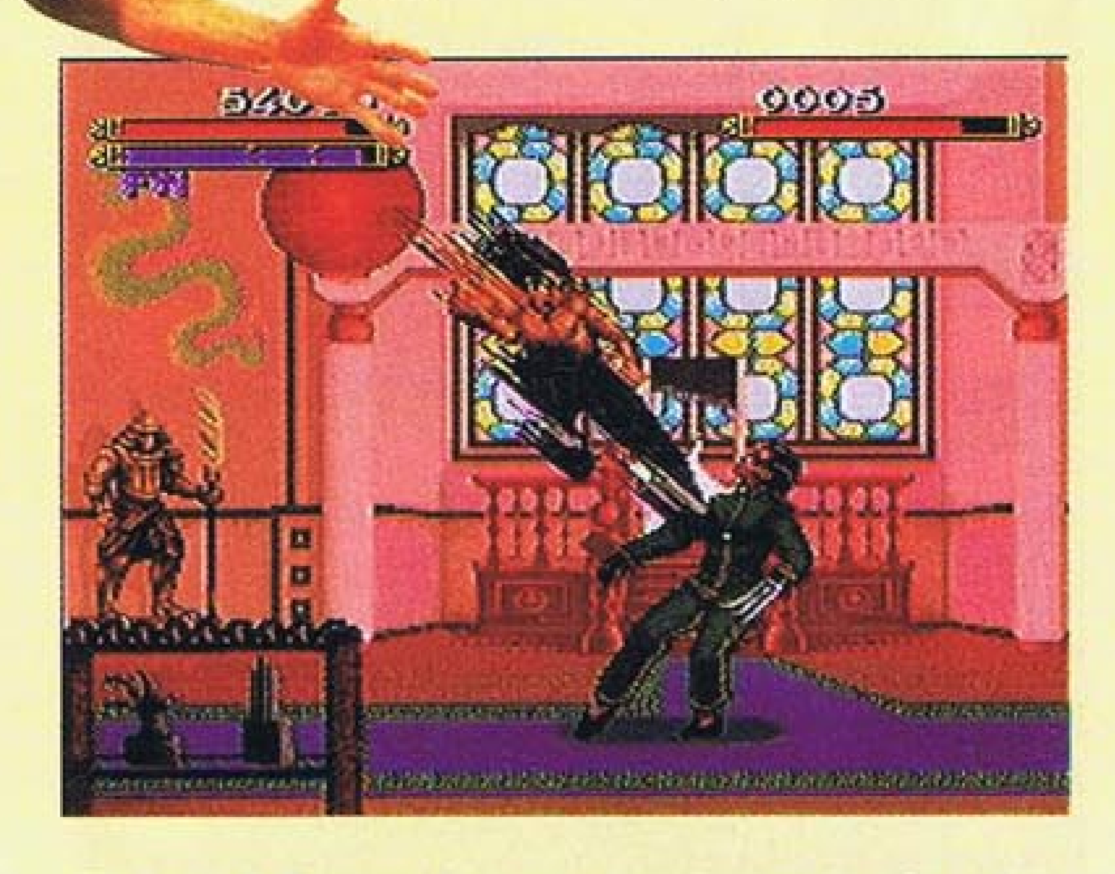
Todo lo que le rodea a Bruce Lee: sus **películas (Kárate a muerte en Bangkok, Furia Oriental, Operación Dragón)**, su impresionante **físico**, su **forma de luchar tan fiera y fría**, hasta su **extraña muerte a los 32 años** de edad (en 1973), tiene una **aureola mágica** que le hace único, que le convierte en el personaje apropiado para hacerse con las **riendas de un gran videojuego**. Por mucho que pase el tiempo, y que no perdone, su figura siempre tendrá un **atractivo especial**. Ningún imitador (y vaya si los hay, ¿o no os acordáis de Bruce Li?) podrá alcanzar jamás el carisma de nuestro hombre: ¿será porque **nació en el Año del Dragón**? Pues será...



Doce niveles. A Bruce Lee le tocará vérselas con doce enemigos, cada uno con su propio escenario.



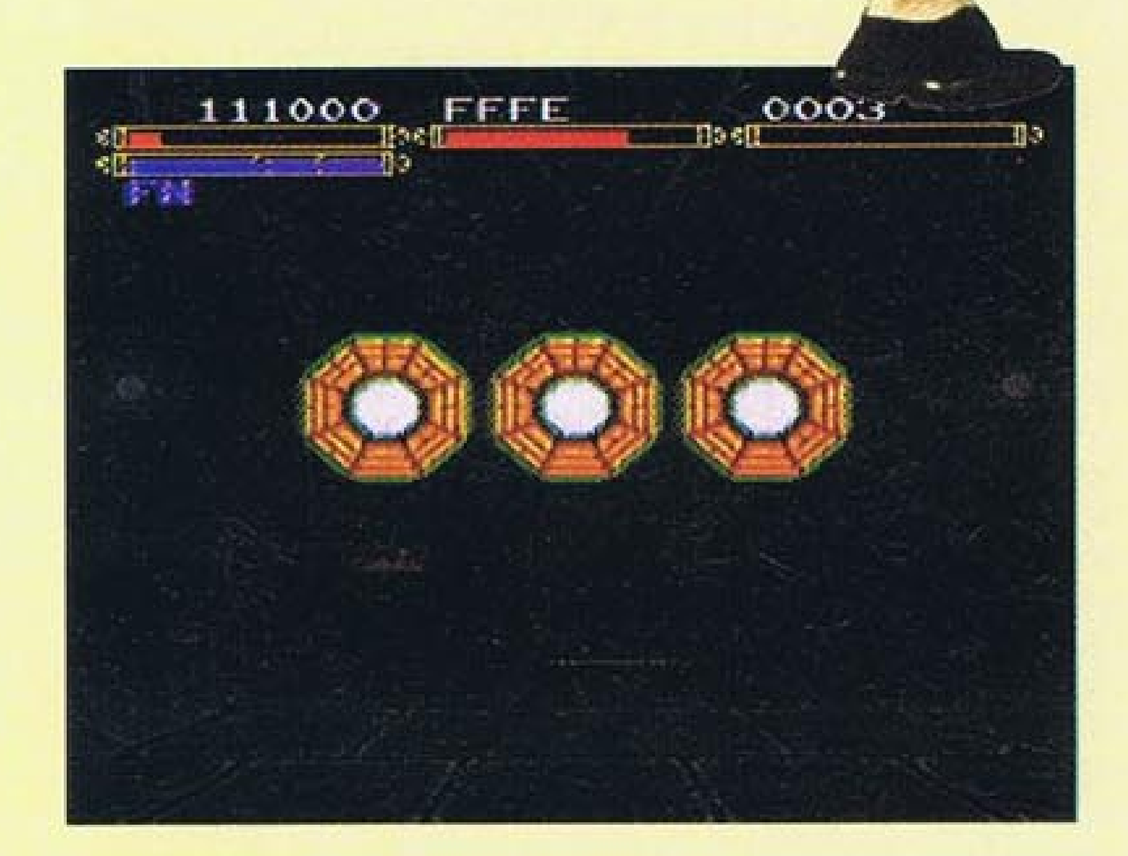
La alucinación del cementerio. Será la última fase del juego, y en ella lucharéis contra un poderoso samurai.



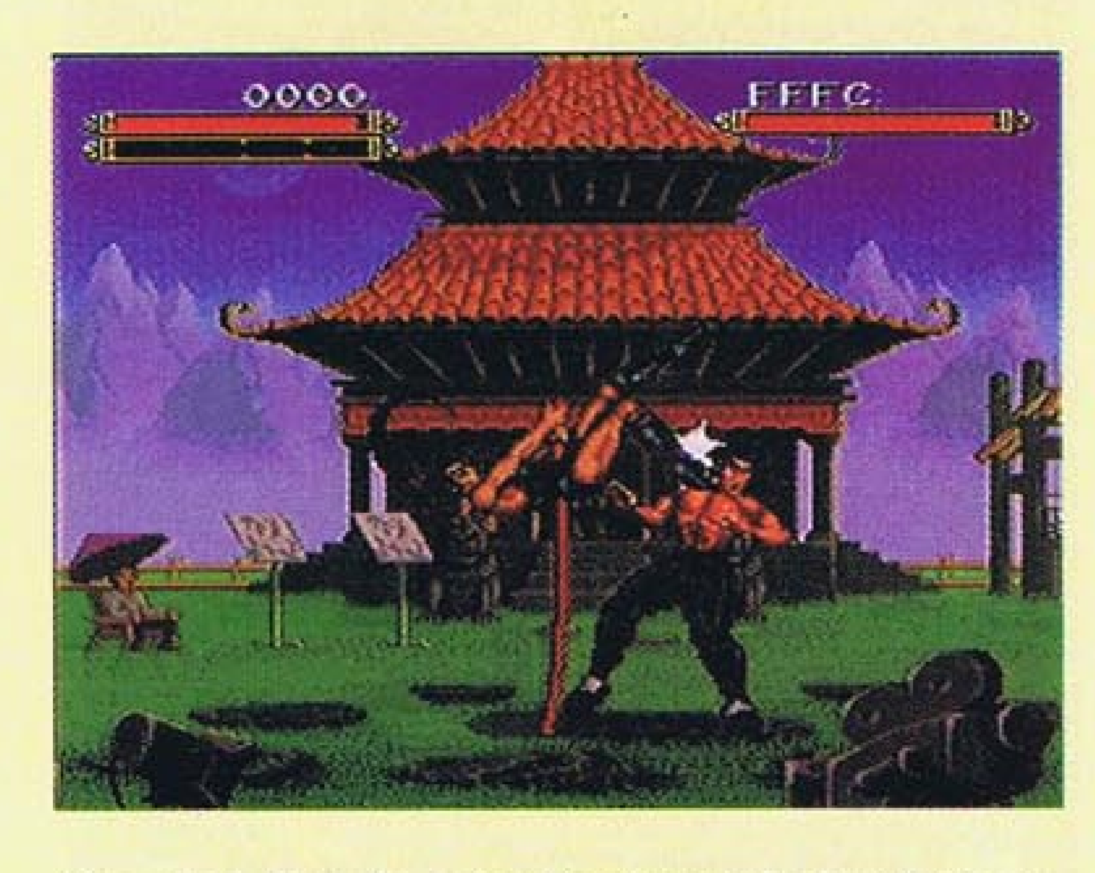
El golpe definitivo. Esta espectacular patada sólo podréis ejecutarla cuando la barra azul esté llena hasta la mitad.



Fase de bonus. Consistirá en un riguroso entrenamiento en el que la habilidad primará por encima de la fuerza.



Espejito, espejito. Estos tres espejos protegerán a Bruce Lee en su aventura. Cada vez que perdáis, os quitarán uno.



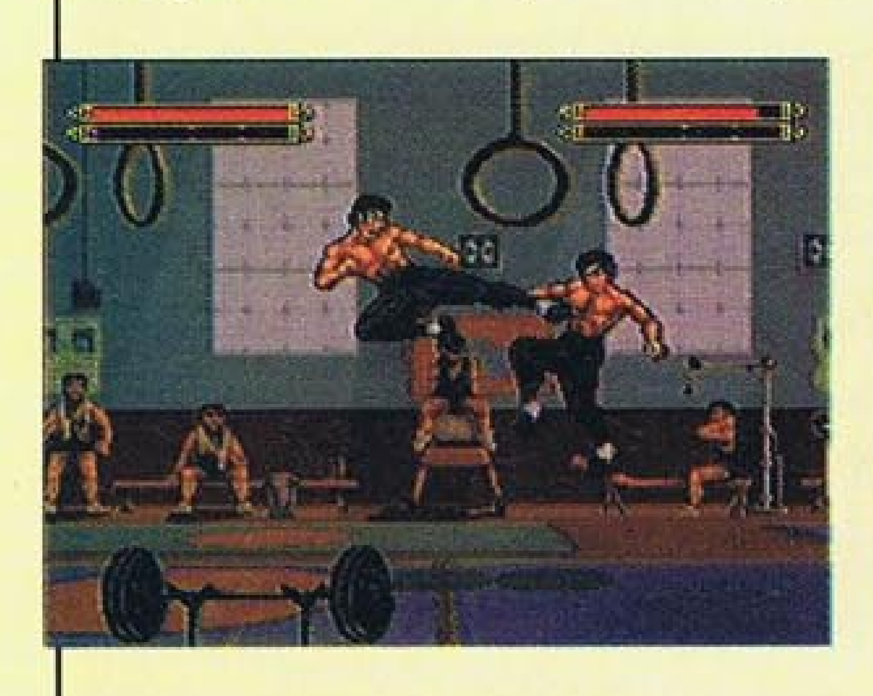
Una rival dura de pelar. Y más cuando descubráis que después aparece una compañera que la ayuda a luchar.



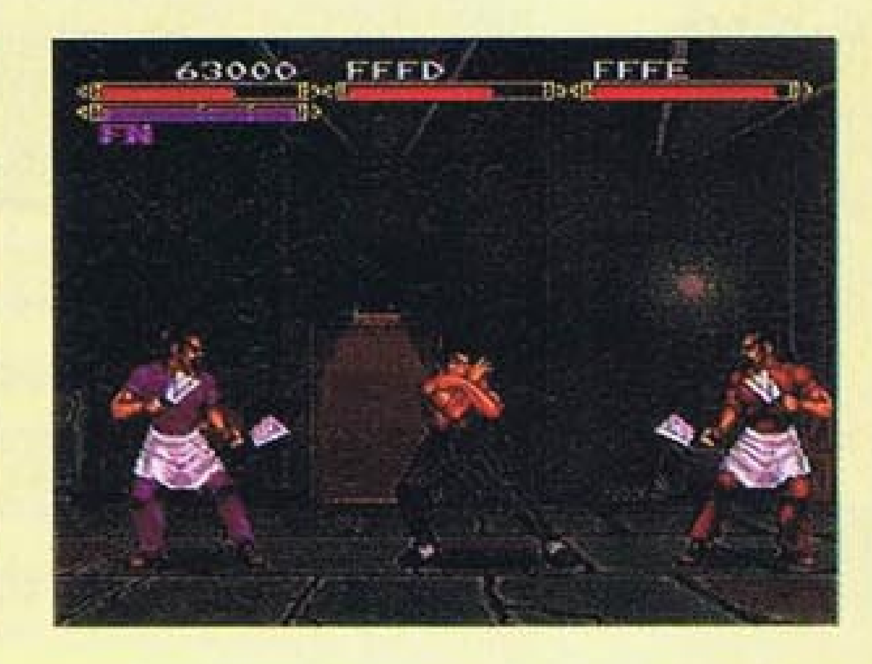
Con público y todo. Los personajes del fondo del escenario se moverán y hablarán entre sí mientras estáis luchando.

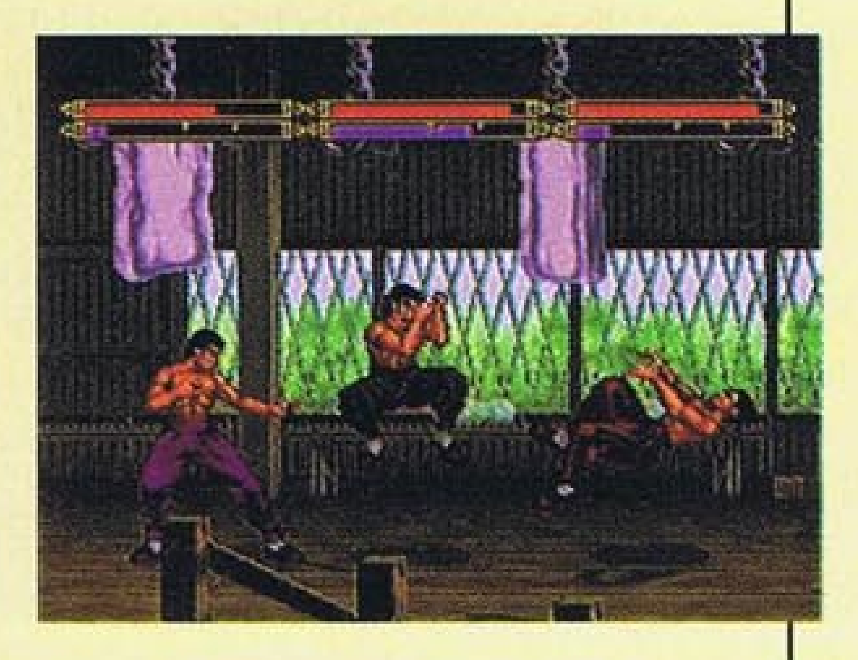
¿Has visto cuántos luchadores?

Innovar en los juegos de lucha no es nada fácil (ahí tenéis Street Fighter y Fighter's History), pero seguro que **Dragon sabrá sorprenderos** con aspectos tan impactantes como el **número de personajes en pantalla**. En el juego de Virgin habrá niveles en los que os **enfrentéis a dos oponentes a la vez**, un modo en el que **dos jugadores cooperen en la lucha**, otra **opción versus** en la que Bruce Lee se las **verá frente a frente con un doble** y, por último, el plato fuerte del juego: un **brillante combate de tres jugadores simultáneos** en el que se partirán la cara todos a la vez. Sólo necesitaréis un Multitap, y dos amigos.







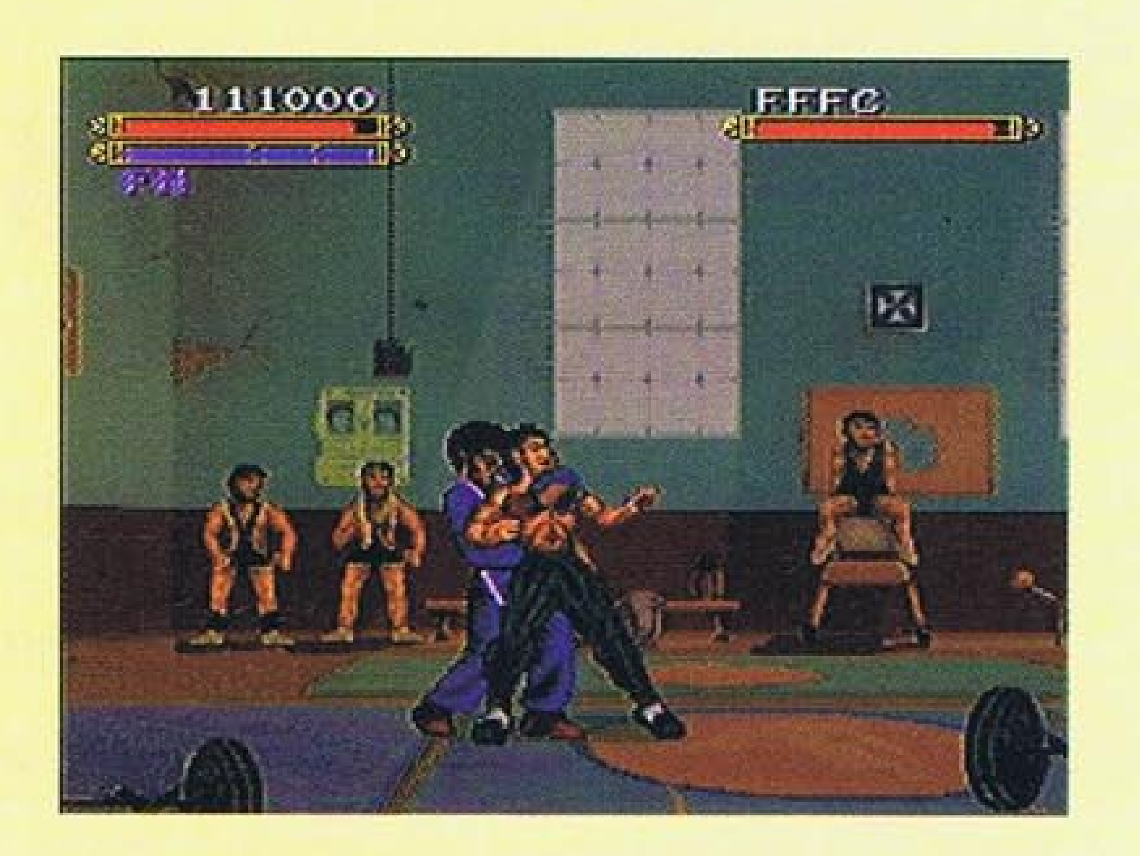


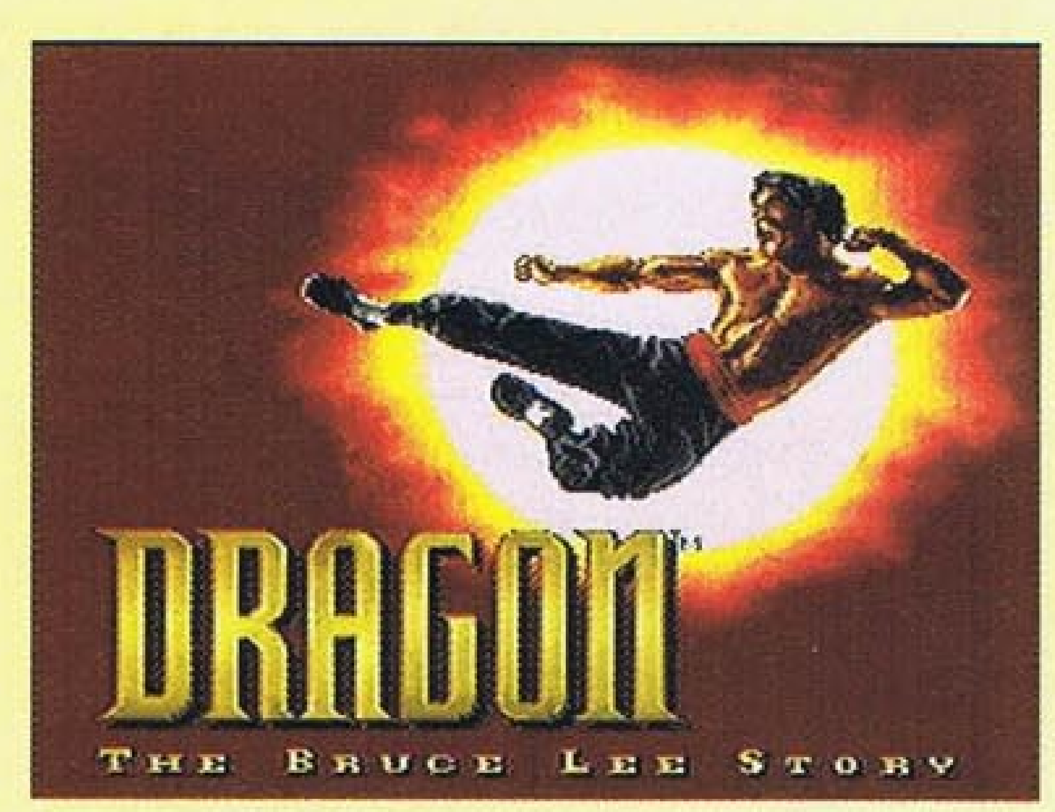




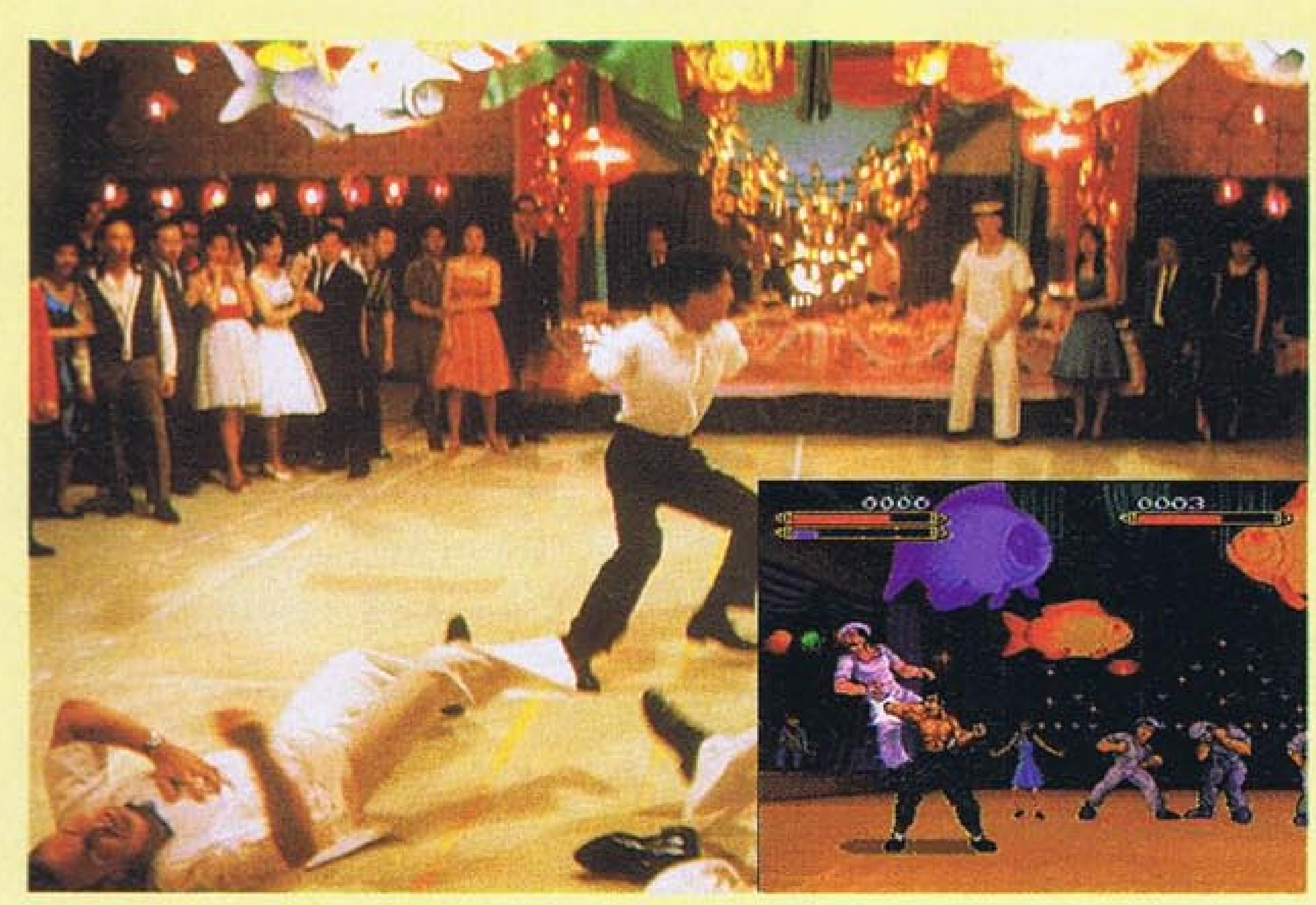


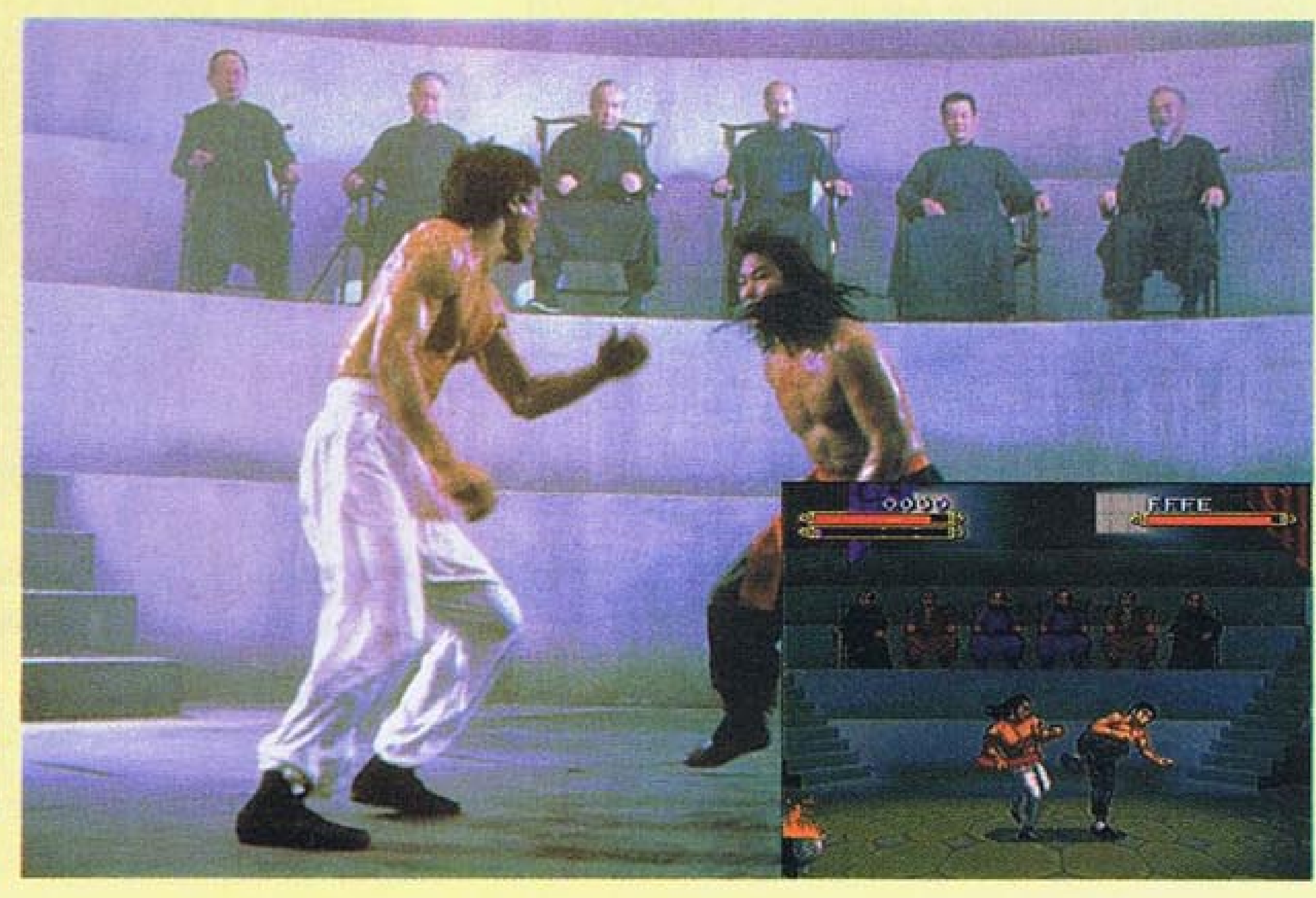
El hijo del Dragón luchará muy pronto en Super Nintendo. Las expertas manos de Virgin se han aliado con los gritos del hombre de Hong Kong para dar rienda suelta a un juego de golpes muy especial. En él, asumiréis el papel de un héroe del Kung-Fu y podréis hacer realidad vuestros sueños más salvajes.



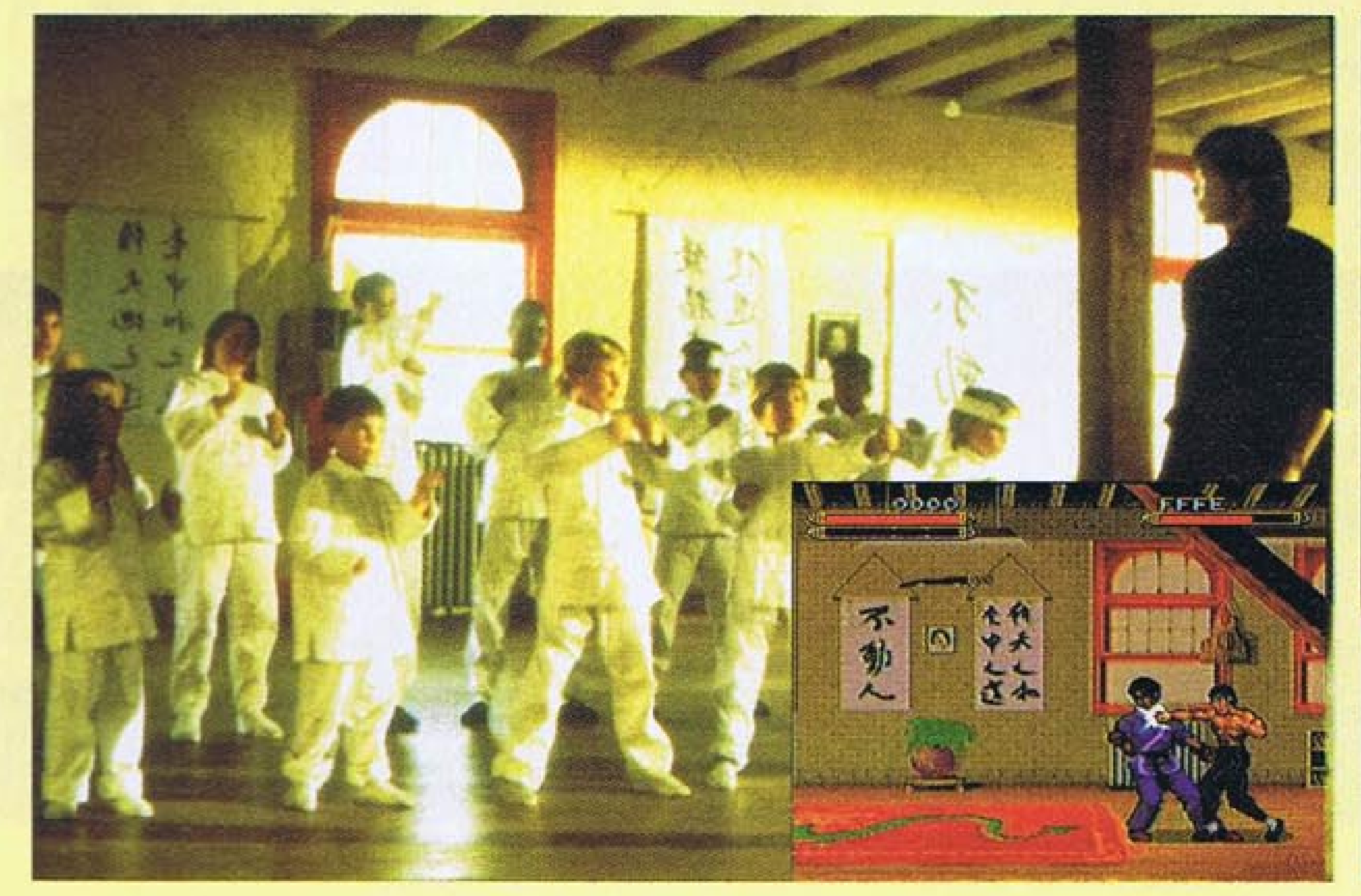


Un cartucho de cine





*Dragon, el videojuego, seguirá fielmente **el argumento de Dragon, la película**. En este cuadro podéis ver la absoluta **similitud** que habrá entre distintos momentos de la cinta y algunos de los doce niveles del cartucho. Los **escenarios** serán **casi idénticos**, y el parecido de los personajes con los actores reales tampoco tendrá desperdicio.*





SPIDERMAN/VENOM:

• Acclaim • Super Nintendo •

La Super se prepara para albergar un gran enfrentamiento entre dos bandos: Spiderman y Venom frente al terrible Carnage. Y como invitados de excepción, la presencia de 11 personajes de los cómics de Marvel. ¡Hagan sus apuestas!



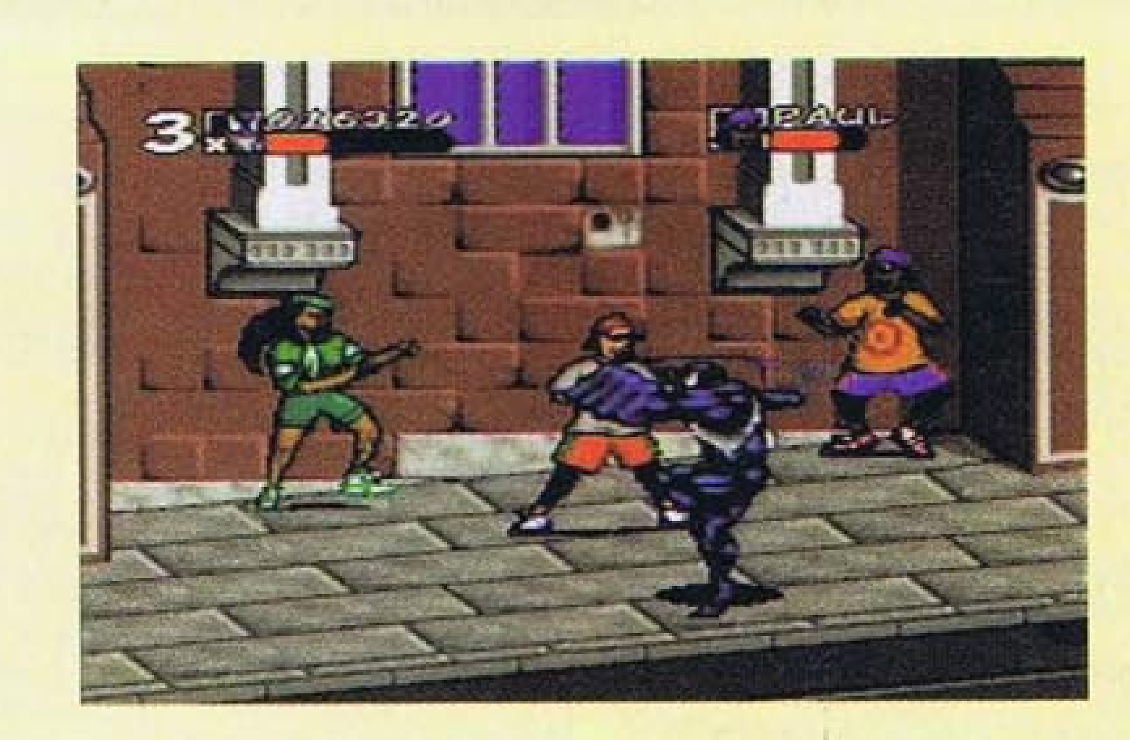
¿Spiderman o Venom? *Antes de comenzar algunas fases (no todas), podréis elegir con qué personaje queréis jugar.*



Estética cómic. *Varios aspectos del juego recordarán a los cómics. Las onomatopeyas de los golpes valdrán de ejemplo.*



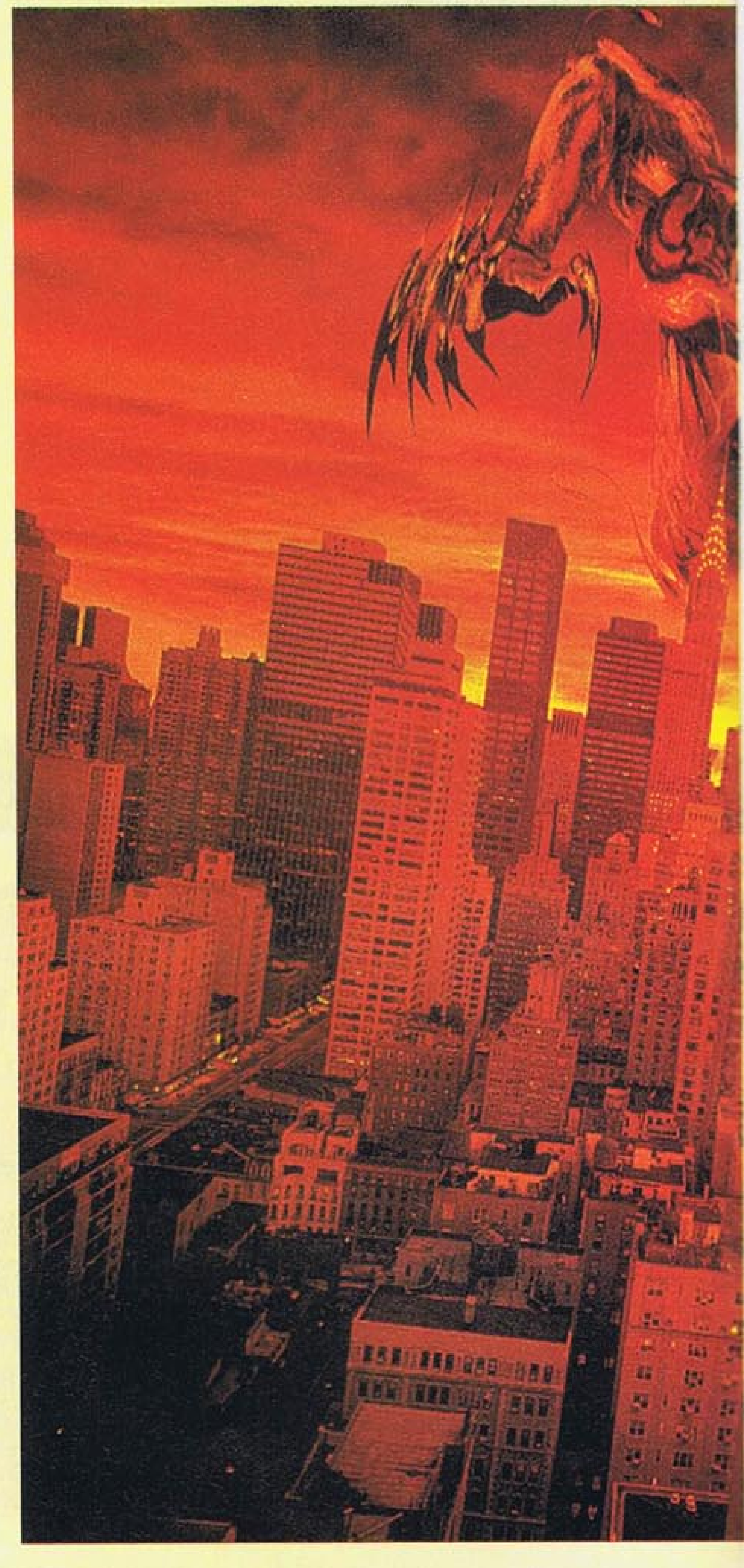
El escudo arácnido. *Spiderman podrá defenderse de los ataques enemigos haciendo un poderoso escudo con su tela.*



Y también golpes especiales. *Algunas combinaciones de botones permitirán realizar golpes contundentes como éste.*

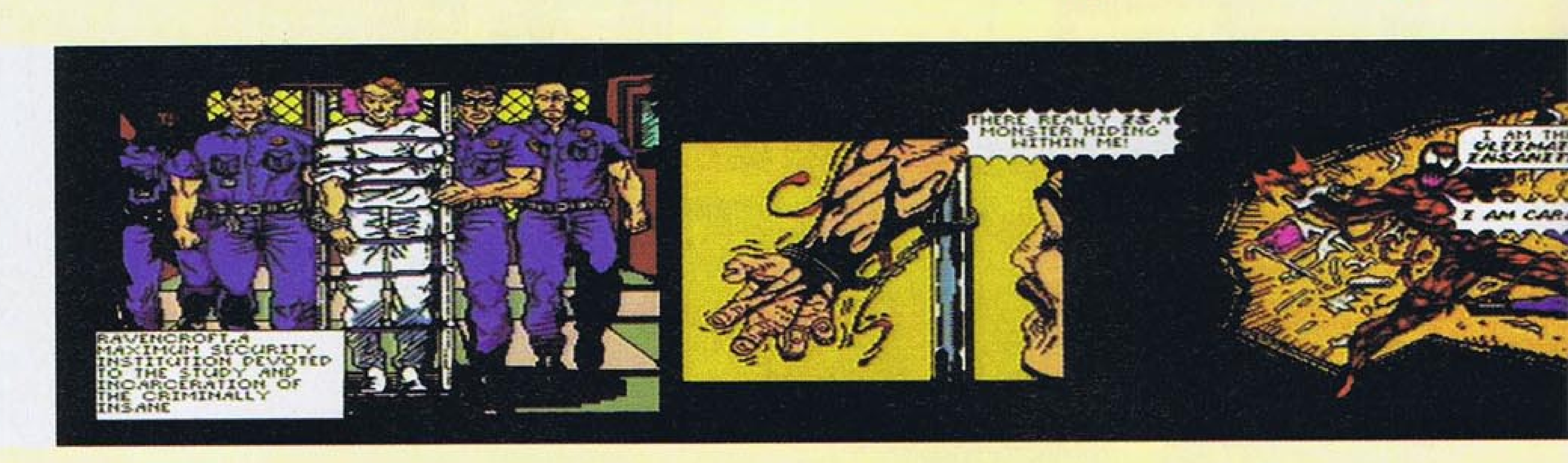
Los super-héroes de **la Marvel** llevan ya muchos años situados entre los personajes de ficción favoritos del sector adolescente. Los nombres de Capitán América, La Masa, Los Cuatro Fantásticos o La Patrulla X tienen ya tanta tradición, que resulta extraño que los programadores de videojuegos no se hayan fijado más a menudo en ese filón aún sin explotar. Menos mal que en **Acclaim** parece que se han dado cuenta del detalle, y se han descolgado con **Maximum Carnage,** un cartucho que supone el esperado regreso del hombre araña a la Super **tras Spiderman & The Uncanny X-Men**.

De nuevo el bueno de Spidey no va a estar solo, pues **la aventura estará coprotagonizada por Venom** (conocido aquí como Veneno), el



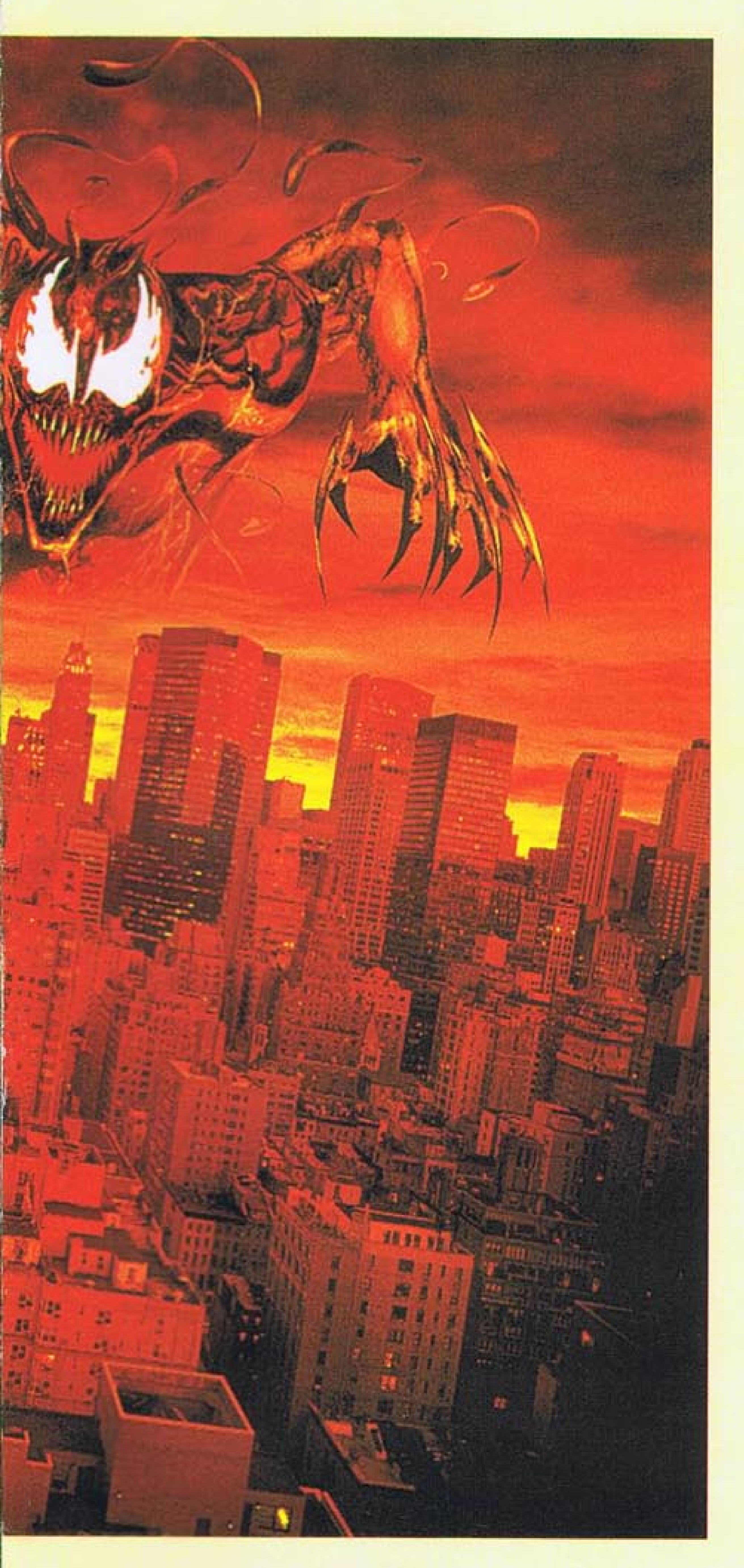
El héroe de la N
a tejer su gran





Maximum Carnage

• Beat-'em Up • 16 Megas • Agosto •



Marvel empieza ... tela de araña



Barras de energía. *Cada enemigo que aparezca tendrá su propia barra de energía. Agotarlas no resultará nada fácil.*



Hasta el tejado. *Algunas fases tendrán desarrollo vertical. Y Spidey se verá obligado a practicar la escalada libre.*



¡Oh, es Carnage! *Efectivamente, éste será el aspecto que tendrá el enemigo público número uno en este cartucho.*



Donde esté un amigo... *Numerosos súper héroes acudirán en ayuda de los dos protagonistas durante las partidas.*

ex-reportero rival de Peter Parker que viste un peligroso traje "mutante" negro. ¿Su enemigo? Pues **Max Carnage**, un ex-convicto de nombre Cletus Cassidy que consiguió sus poderes al ser picado por dicho disfraz dotado de vida.

El juego será **un beat'em-up** al uso en el que podréis **elegir entre Spiderman y Venom para zurrar**, y tanto los protagonistas buenos como los malos **recibirán la ayuda de hasta 11 personajes Marvel** (Capitán América, el Duende, Capa y Puñal, la Gata Negra y Estrella de Fuego entre ellos). Con semejante reparto, **la acción estará asegurada de principio a fin.** Así que sólo queda esperar a que el hombre araña teja su tela en la Super el próximo mes.



El sello Marvel

Estas imágenes están seleccionadas de entre ***las animaciones del juego****. El mismo* ***carácter cómic y la mano Marvel*** *estarán presentes en el resto del juego, para que los apasionados de* ***Spidey-cartoon no noten el cambio.***









ITCHY &

• Acclaim • Super Nintendo •



La familia al completo. Los Simpson no serán esta vez los protagonistas, pero prestarán la cara para hacer de tótems.

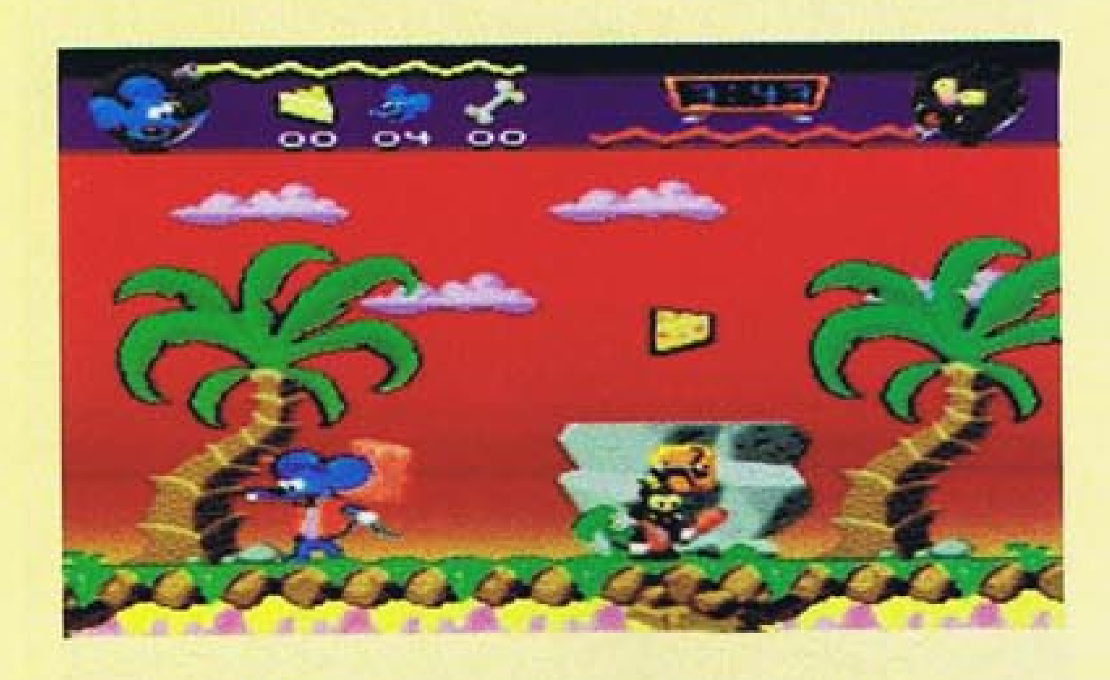


Scratchy al contragolpe. El gato Scratchy no sólo recibirá golpes. También tratará de vengarse en diversos momentos.

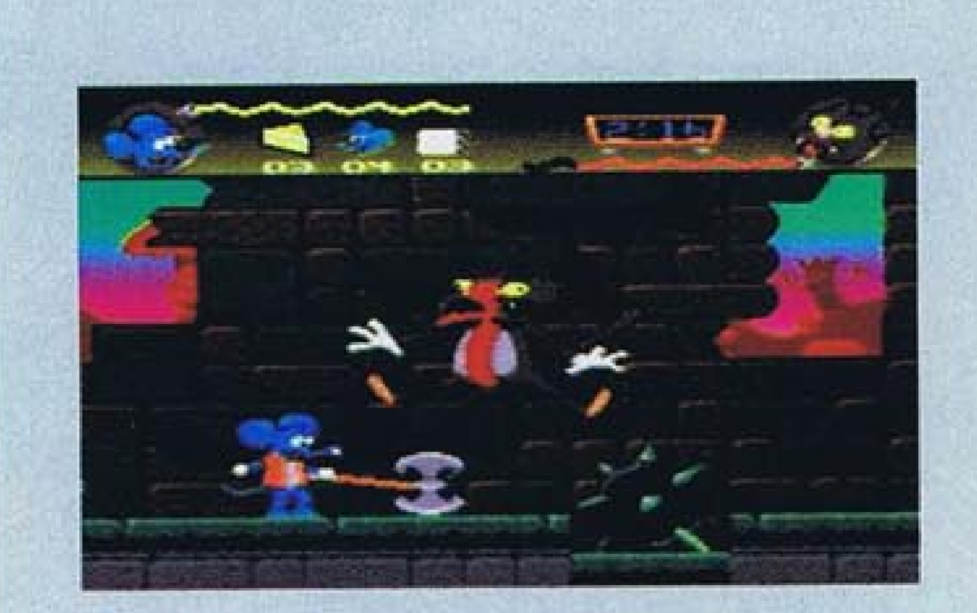




¡Ojo con la mecha! El cordel de la parte superior de la pantalla marcará la vida de Itchy. Si llega al final... ¡boom!



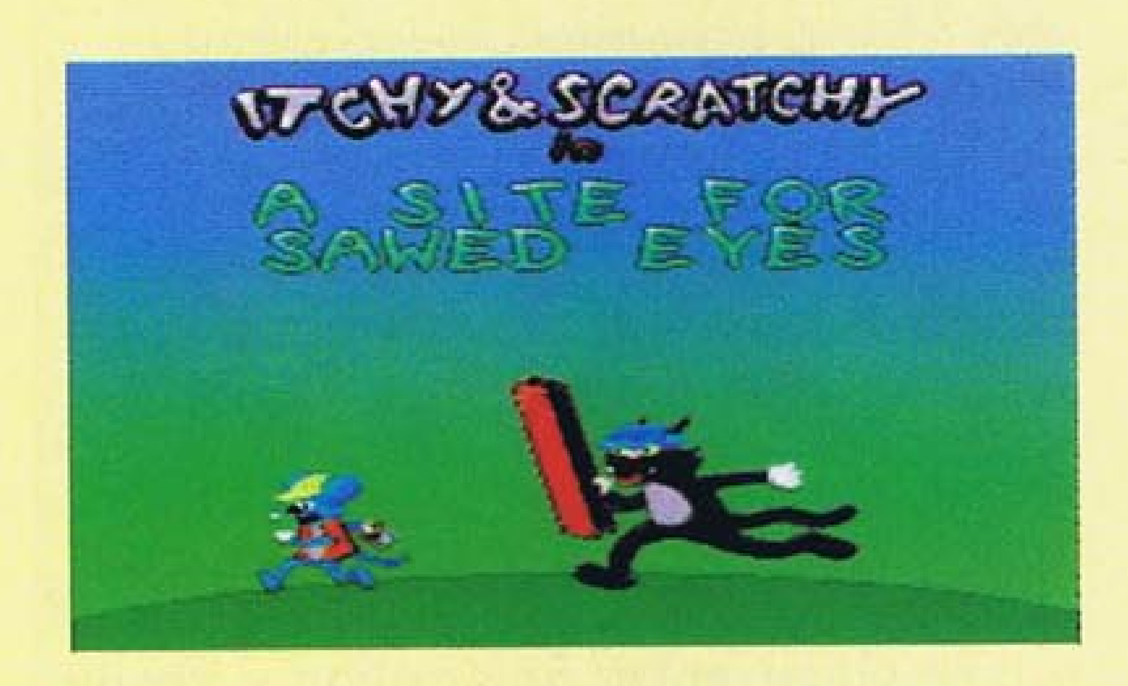
Queso en porciones. Pero no para comérselo. Los trozos de queso le servirán a Itchy como arma arrojadiza.



8.000.000 de formas de morir

*Uno de los aspectos más sorprendentes del juego serán las **mil y una formas de morir de Scratchy.** El pobre gato tendrá que sufrir los ataques de Itchy durante toda la partida y, como podéis ver, no siempre saldrá bien parado. Una curiosa mezcla de **diversión y crueldad.***





Por capítulos. Cada fase del juego sugerirá un capítulo de la serie, con su pantalla de presentación y todo.

Sabor a carc
último cartuc

Después de su debú consolero en Game Boy, **Itchy & Scratchy**, una de las parejas más salvajes de los dibujos animados (sólo comparable a Ren & Stimpy o Beavis & Butthead), hará el mes que viene **su presentación en los 16 bits de Nintendo.** Para los menos documentados en el tema, os diremos que estos dos "inocentes" animalitos son los protagonistas de la serie de televisión favorita de Bart Simpson, el incomparable chaval creado por **Matt Groening,** y que sus aventuras son **una constante sucesión de gamberradas, perrerías y bromas pesadas diversas** que se van gastando mutuamente y sin descanso.

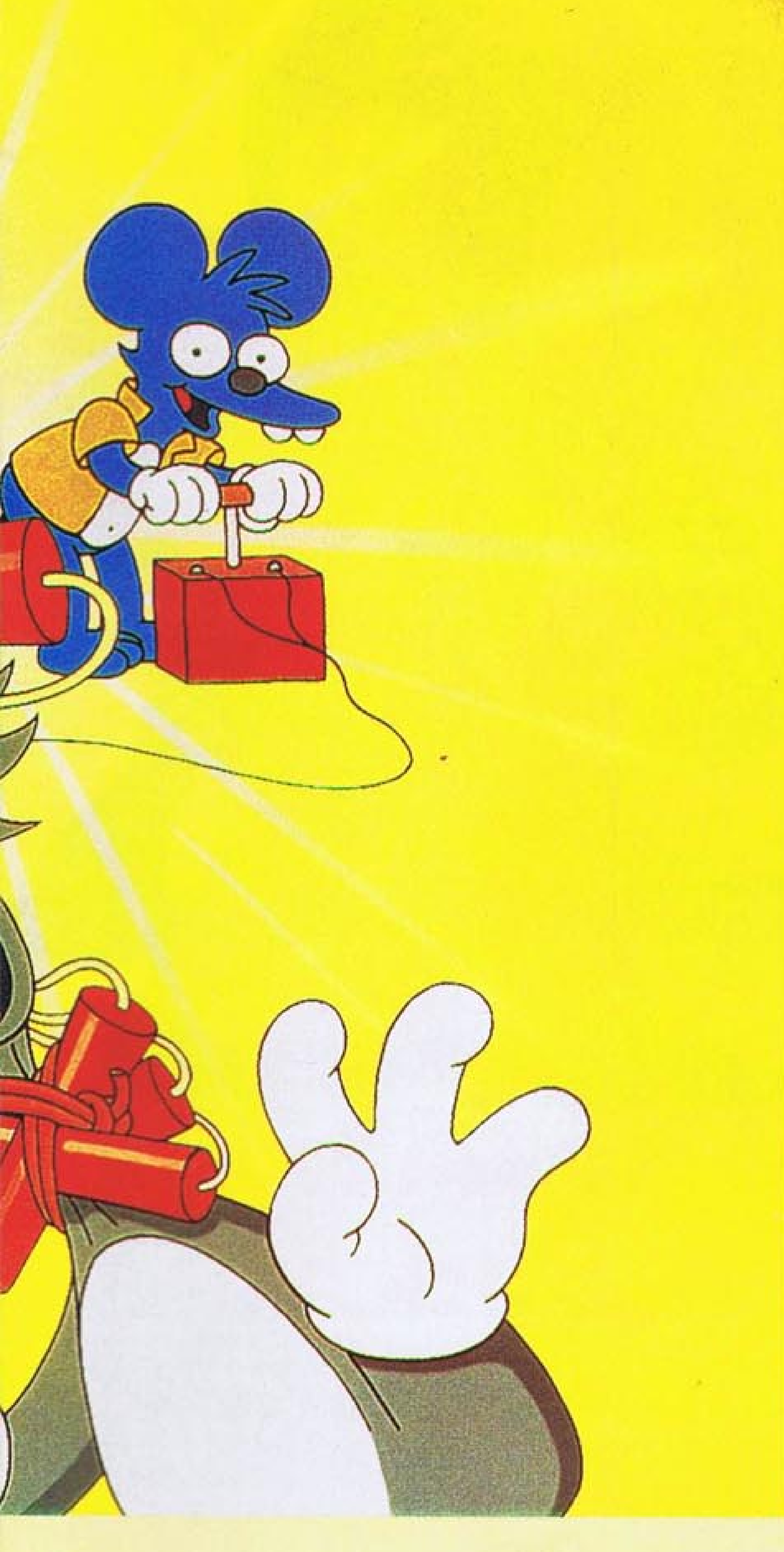
Ya puestos en antecedentes, debéis saber que esta singular parejita no está dispuesta a cambiar de comportamiento en **Itchy & Scratchy**, el cartucho que saldrá a la venta el próximo mes. Eso sí, a diferencia de su mencionada aventura en la portátil, **ahora el protagonista será Itchy, el ratón,** que tendrá que recorrer **más de seis fases** hasta llegar al enemigo final de todas ellas: **Scratchy**, su compañero del alma.

Pero no será ésta la única vez que se vean las caras en el juego. A lo largo de los diferentes niveles Scratchy hará **esporádicas apariciones**



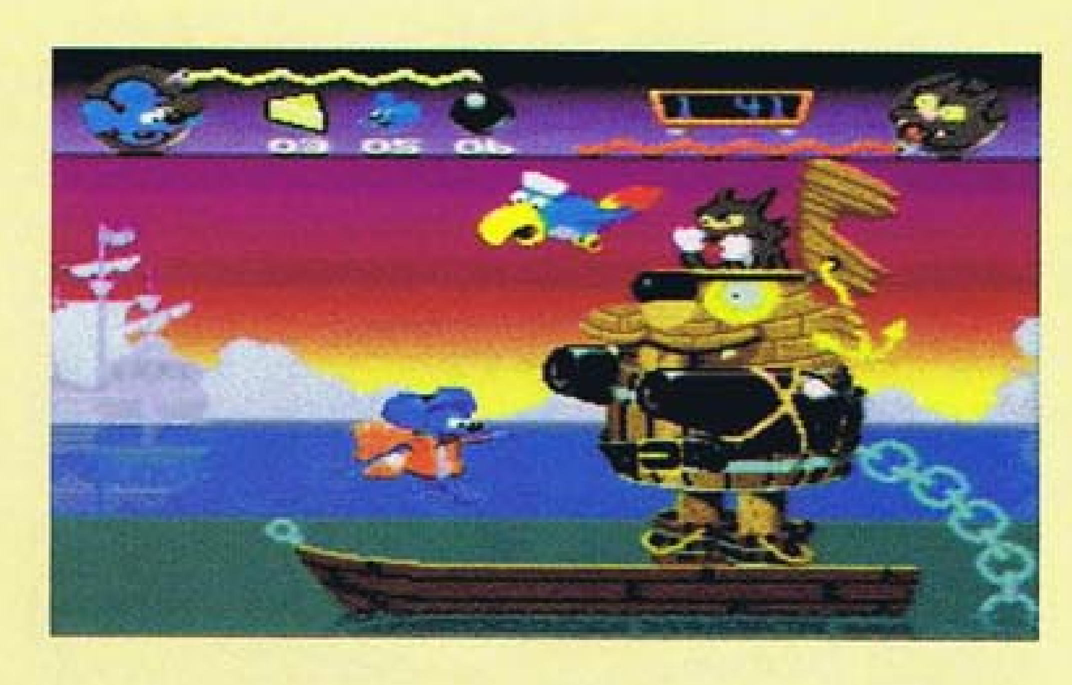
SCRATCHY

• Plataformas • 8 Megas • Agosto •





Armado hasta las orejas. *Itchy tendrá a su disposición un montón de armas que podrá cambiar durante la partida.*



Enemigos finales. *Habrá uno por fase, pero siempre personificados en el inevitable Scratchy y sus armatostes.*

La eterna persecución entre gato y ratón va a sufrir un leve retoque: esta vez será el ratón quien trate por todos los medios de acabar con el minino grandullón. Y es que ellos no son dos personajes cualquiera, ellos son Itchy & Scratchy.

ajada para el ho de Acclaim

para que Itchy ponga a prueba su singular sentido de la camaradería **electrificándole, partiéndole en dos o quemándole** a lo bonzo. Muestras de cariño aparte, **Itchy se verá envuelto en una aventura plataformera con bastantes toques de arcade,** por aquello de que **podrá usar un amplio repertorio de armas** para acabar con los enemigos que salgan a su paso (que también los habrá, no siempre iba a ser el pobre Scratchy el que la pague).

Bien, y tras este suculento avance ya os iréis haciendo una idea del original cariz que tomarán los acontecimientos en el cartucho de Acclaim. **El sello Simpson** siempre ha sido sinónimo de genialidad, así que es de esperar que **la compañía de Mortal Kombat** haya sabido recogerla en este nuevo cartucho. Os aseguramos que pronto, en pleno verano, tendréis nuevas noticias de estos dos inigualables personajes. Esperadnos en la piscina hasta ese momento.



Soluciones contundentes. *Contra enemigos como éste, lo mejor será utilizar armas tan potentes como un bazooka.*



Reloj, no marques las horas. *El tiempo será vuestro enemigo, así que deberéis ser rápidos para seguir adelante.*

Un gato, un ratón y mucha tela que cortar

Itchy & Scratchy no son nuevos en esto del videojuego. La pareja de dibujos animados favorita de Bart Simpson ya nos dejó buenas muestras de lo que son capaces de hacer ***en un cartucho del mismo nombre para Game Boy que muy pronto estará en la calle.***

En aquella ocasión, el protagonista era Scratchy -el gato- y su objetivo era llevar una pelota de golf hasta el correspondiente hoyo, sorteando las gamberradas de su compañero Itchy. En el cartucho de Super los papeles han cambiado: ***el protagonista será el ratón,*** *y el papel de aguafiestas le corresponderá a su gato "preferido", Scratchy.*



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

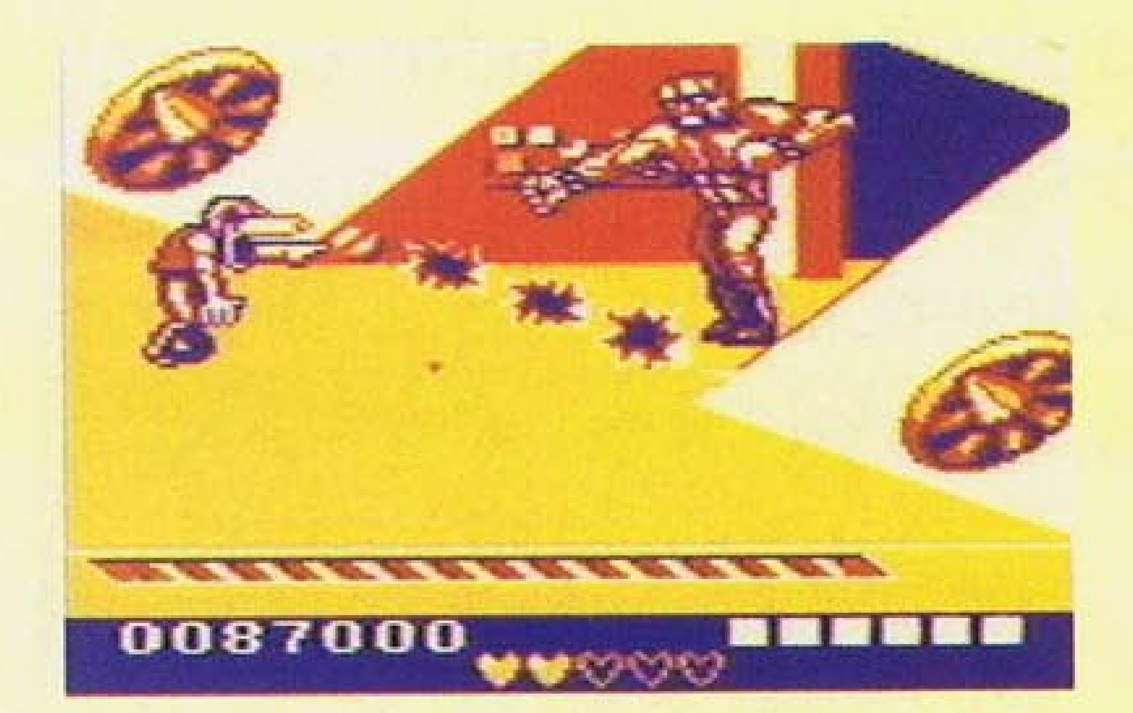
• Sony • Game Boy • Beat'-em- up • 2 Megas • Agosto •



Acción salvaje. *El cartucho de Sony promete dar sopas con onda al resto de títulos de lucha para Game Boy.*



Originales enemigos. *Rare ha trabajado con los rivales para que además de complicados, resulten sorprendentes.*



¡Qué miedo, madre! *Un jefe final para cada stage, y un montón de stages para cada fase. No faltará de nada.*



Tu nave me suena. *Todo el que haya jugado con Battletoads sabrá que estas naves hacen perder una vida, siempre.*





A este equipo no habrá quién le pare ¡las ancas!

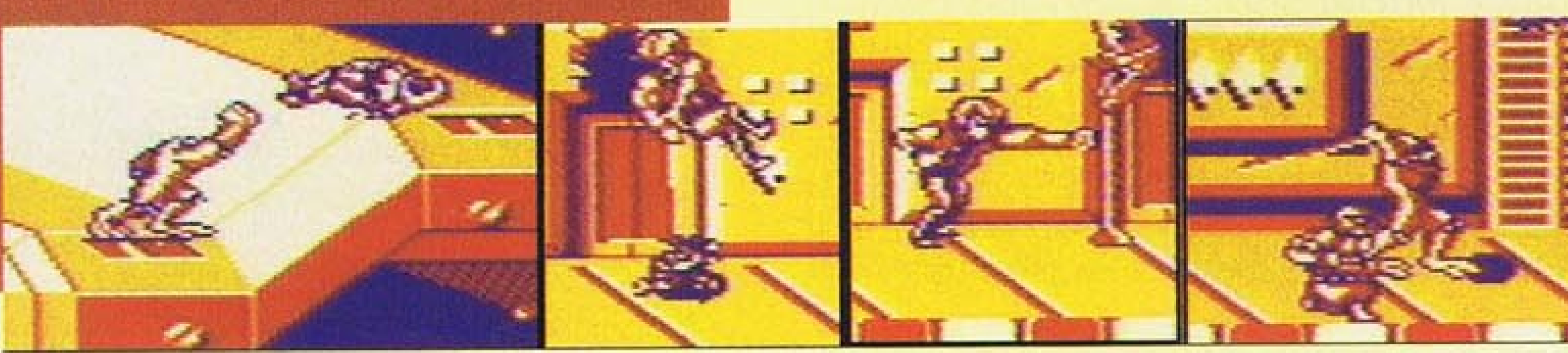
Tradewest ha unido a las mutadas **Battletoads** y a los **hermanos Lee** en una conjura perfecta para acabar con la **malvada Dark Queen**. A partir de las prodigiosas manos de **Rare**, el último equipo de súper héroes (como se autodenominan en el juego) deberá hacer frente a un especialísimo Beat´-em -up en el que, para que no se enfadara nadie, quedarán restos de las mecánicas **Battletoads y Double Dragon** (hartos ya de ir por libre, si nos permitís). Será en un escenario muy espacial donde nuestros chicos, **uno por cada Game Boy y juego**, tendrán la oportunidad de dar una interesante **lección de golpes** más que originales a enemigos no demasiado avispados. Eso sí, más vale que no dejéis atacar al de final de fase porque os puede poner las pilas.

Durante el juego contemplaréis las escenas y diálogos que han hecho famoso a estos seres. Probaréis los **golpes Wrestling de Billy**, las patadas de Jimmy, los puñetazos de Zitz, Rash o Pimple, descenderéis por **extraños pozos liana en mano** al mismo tiempo que os defendéis de las aves que pueblan la zona, **saltaréis de plataforma en plataforma** y no pararéis hasta encontraros en ambiente. Cosa muy fácil de conseguir porque ya sabéis que estos chicos son muy disciplinados.

Si todo va como esperamos, el juego estará en la calle el **20 de agosto**. Habrá que esperar un pelín, pero vendrá muy bien para hacer frente a los calores estivales. En todo caso, ¿porqué has tardado tanto equipo maravilloso? Por cierto, la **versión Super Nintendo** saldrá un poquito más tarde. El mes que viene estará aquí.

Lo mejor serán los golpes

Unos cogerán a las féminas **por los pelos** y, después de tres o cuatro batacazos, les asestarán un buen **puñetazo en el estómago**. Otros cogerán el palo que regalan las patas andantes, levantarán en el aire a cualquier enemigo y le cascarán mientras cae. Algunos **hundirán al rival en el suelo** a base de puñetazos. Otros... mejor lo veis con vuestras pupilas, pero que conste que la **variedad y originalidad de golpes** que guarda este cartucho serán de lo mejorcito que encontreis por estos lares.



En vacaciones

¿cuál es tu hobby?

✔Pelearte con tu hermano por un helado o pelear con él y Super Street Fighter II ?

✔Volverte loco con el mando a distancia de la tele o alucinar con el Tetris 2 en colores ?

✔Dormitar en el sofá después de comer o dispararte a toda velocidad con Stunt Race FX ?

✔Visitar a tu tía Lupita o acompañar a Megaman en su aventura por los 16 bits ?

✔Rellenar el libro de vacaciones o inventarte tu propio juego y ganar una MD 32X ?

entonces lo tuyo es...





SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

YA ESTÁ AQUÍ LO MÁXIMO DE NINTENDO

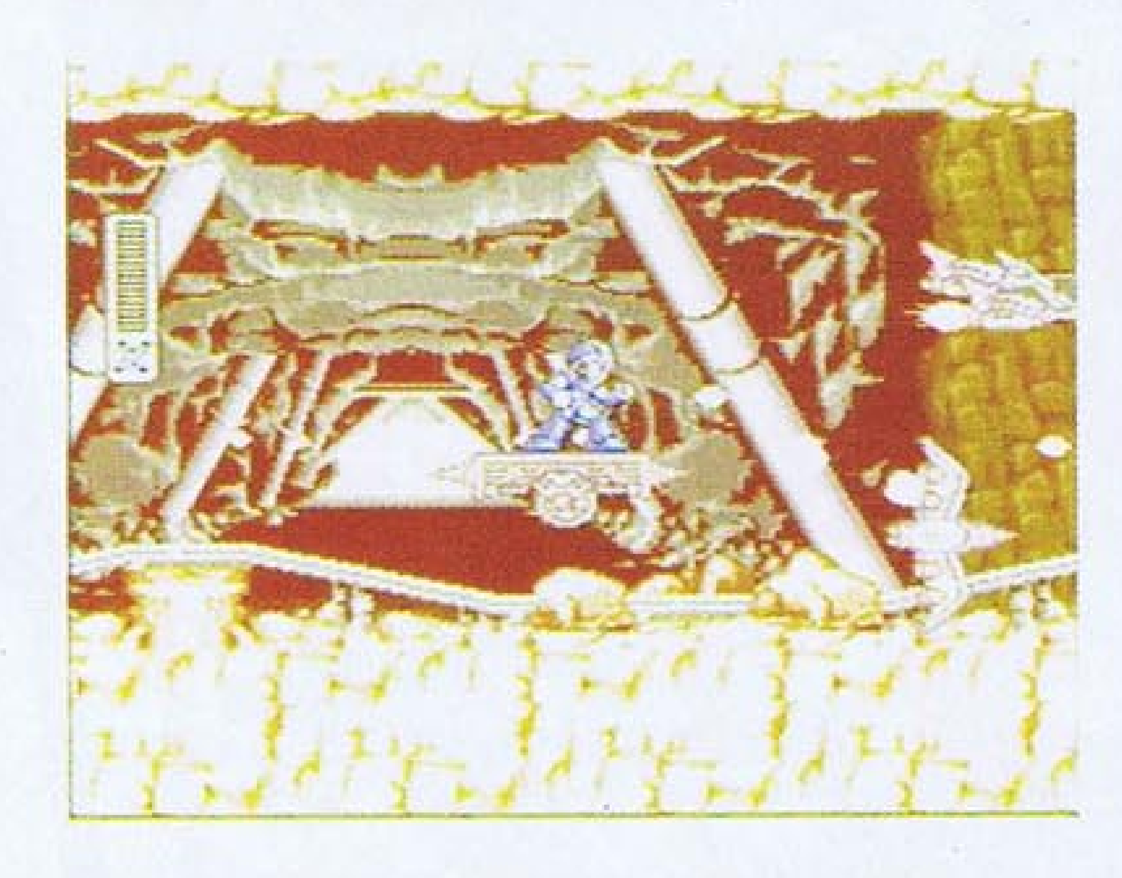


Mega Man X

Mega Man, uno de los personajes más prolíficos del mundo del videojuego (va por la escandalosa cifra de **11 cartuchos**, sin contar su original juego de Soccer ni otras beleidades), tenía una cuenta pendiente con los fans de la Super: su **ausencia prolongada de los 16 bits** estaba ya dando más el "cante" que las corbatas de Carrascal. Por fortuna, nuestro héroe tiene más vergüenza que el "discreto" presentador televisivo, y en buena lid ha querido llenar tan escandaloso vacío. Prueba de tal disposición es su presencia este mes en las páginas de vuestra revista favorita para presentaros **Mega Man X, el programa que supone su debú en la Super Nintendo**.

El héroe azul protagoniza un cartucho cortado por el mismo patrón que sus anteriores apariciones en consolas N. La aventura-odisea **se desarrolla en el futuro, cuando un tal Dr. Cain** aprovecha la tecnología de "X" (que así se llama también nuestro amigo) para construir una **serie de robots que finalmente acaban sublevándose,** bajo el liderazgo de Sigma -el más malvado y poderoso de todos ellos-, contra los seres humanos. A partir de este planteamiento se desarrolla una aventura que **mezcla el arcade y las plataformas** como en los viejos tiempos, que diría aquél.

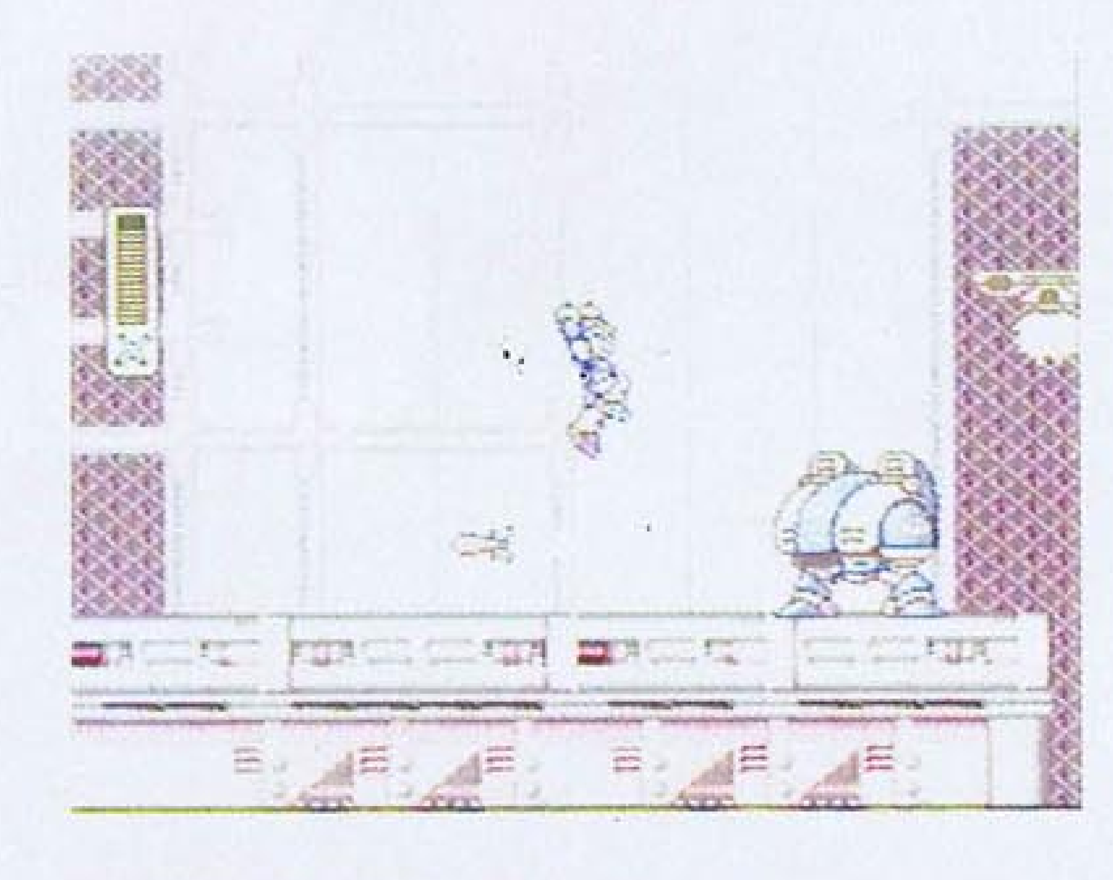
El primer paso de nuestro héroe consistirá en atravesar una etapa no demasiado complicada que sirve de prólogo a lo que viene después: **ocho fases** cuyo orden podéis elegir, presididas cada una por un **jefe final diferente**. Sólo derrotando a estos ocho seres podréis acceder a los últimos niveles del juego, es decir, a los dominios del inquietante Sigma.



En vagoneta. *Nuestro héroe no siempre se desplaza a pie, también puede recorrer fases montado en varios vehículos.*



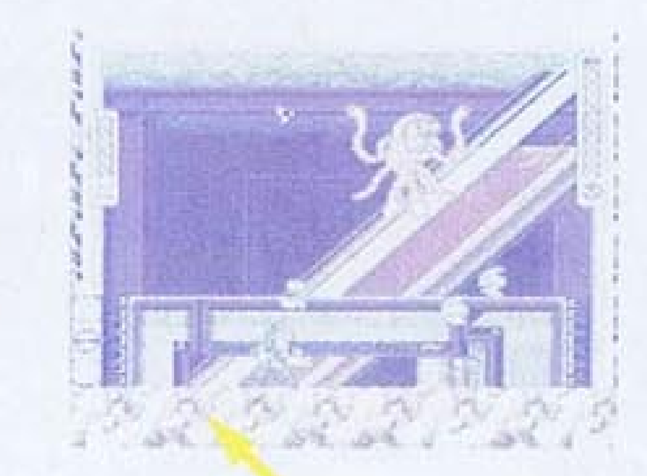
Mega Man también habla. *Podréis leer importantes textos en los momentos más críticos de la partida.*

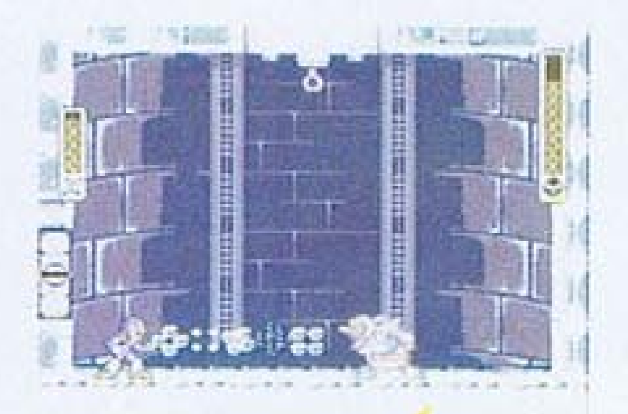


Atentos a vuestra barra. *La energía del protagonista se agota con facilidad. Hay que ser muy hábil para conservarla.*

Conoce a tus enemigos y luego acaba con ellos

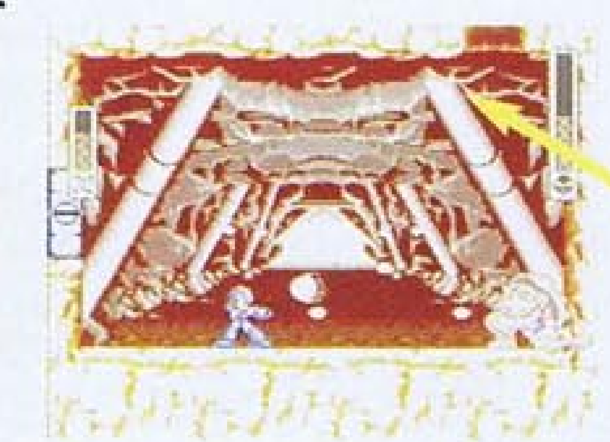
Launch Octopus. *Ojo a sus ataques torpederos y procura alejarte de su mortífero poder espacial: un simple abrazo y habrá absorbido toda la energía de Mega Man. Por lo demás, necesitarás mucha agilidad para acabar con él.*





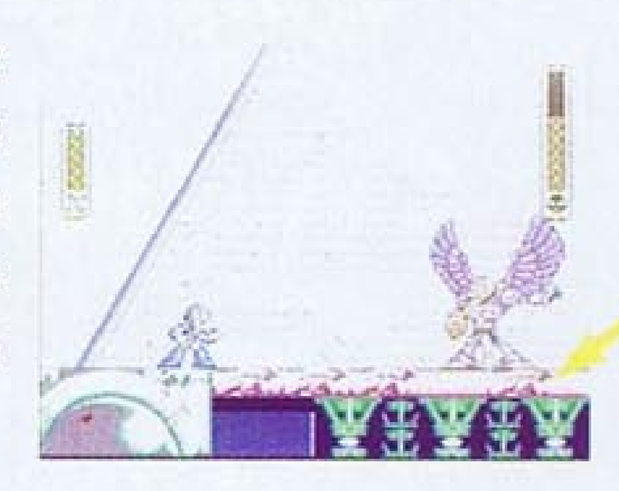
Chill Penguin. *Este misterioso pingüino posee un soplido helado con el que congela a nuestro protagonista durante unos segundos. La mejor forma de defenderse de él es esquivarlo. Basta con que escaléis una pared mientras sopla con fuerza.*

Armored Armadillo: *Se defiende como nadie y luego lanza su escudo rodante.*



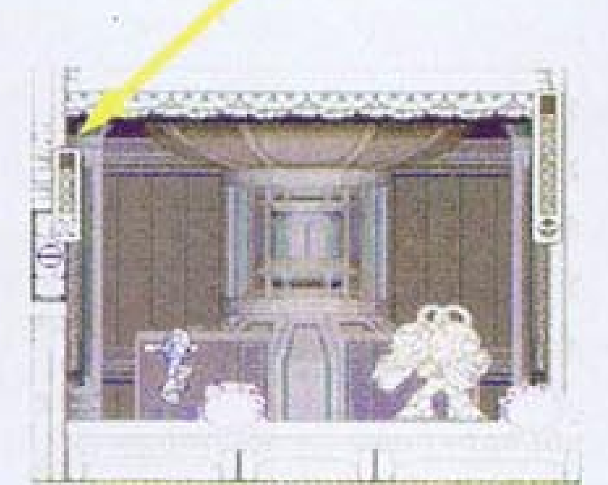
Flame Mammoth: *Escapad de su rayo de fuego si queréis seguir con vida.*

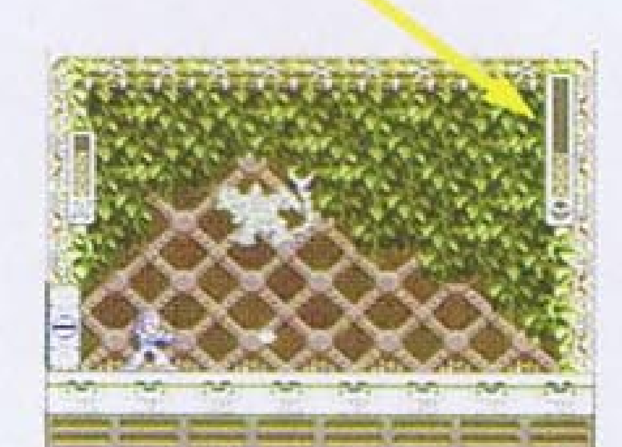
Storm Eagle: *Sus potentes alas provocan un tornado que os lanza fuera de la nave.*



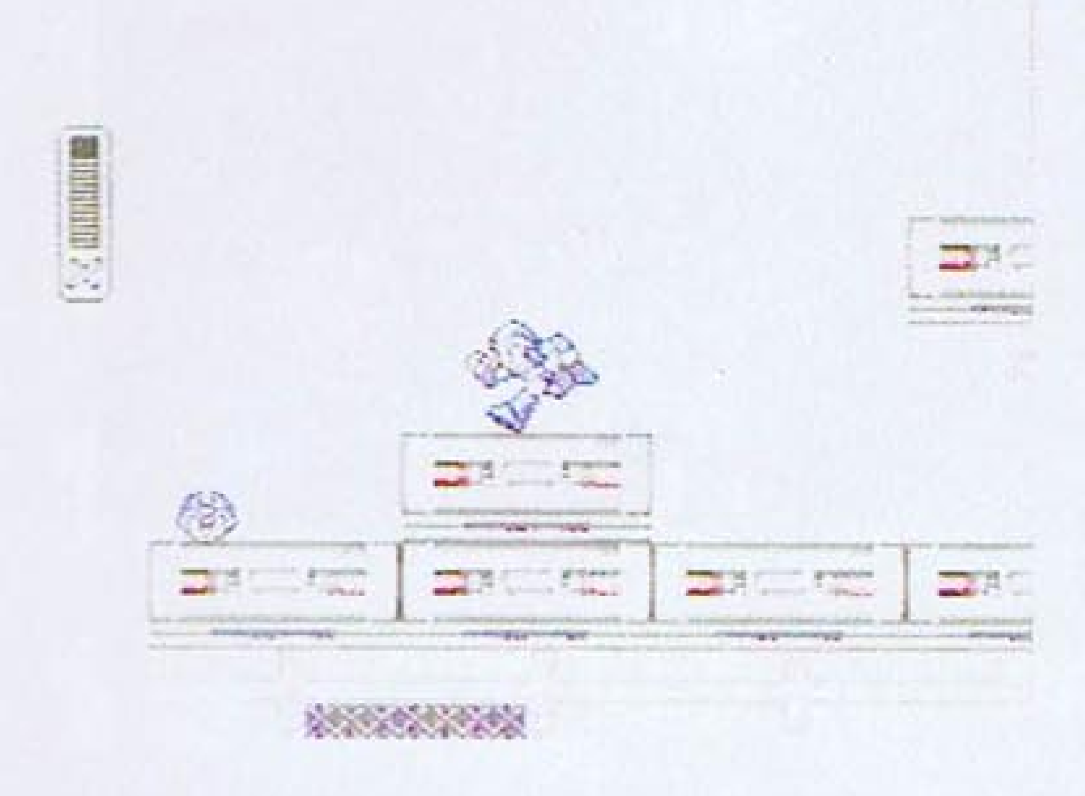
Boomer Kuwanter: *Además de embestir, lanza un destructivo boomerang.*

Spark Mandrill: *Utiliza con gusto un montón de chispas eléctricas para dejar K.O. a Mega Man. Tendréis que ser rápidos de reflejos y saltar en el momento justo si no queréis cascar. Ah! Las chispas recorren la habitación de punta a punta.*

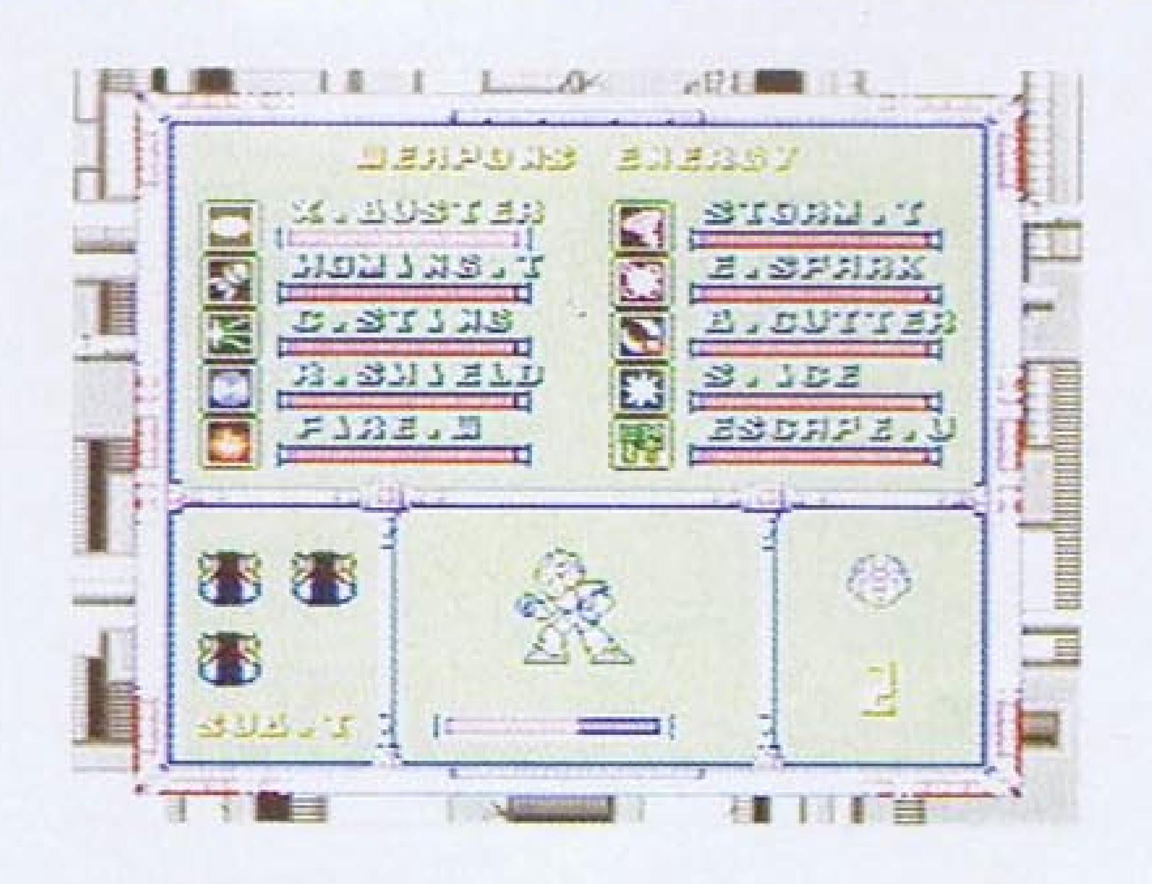




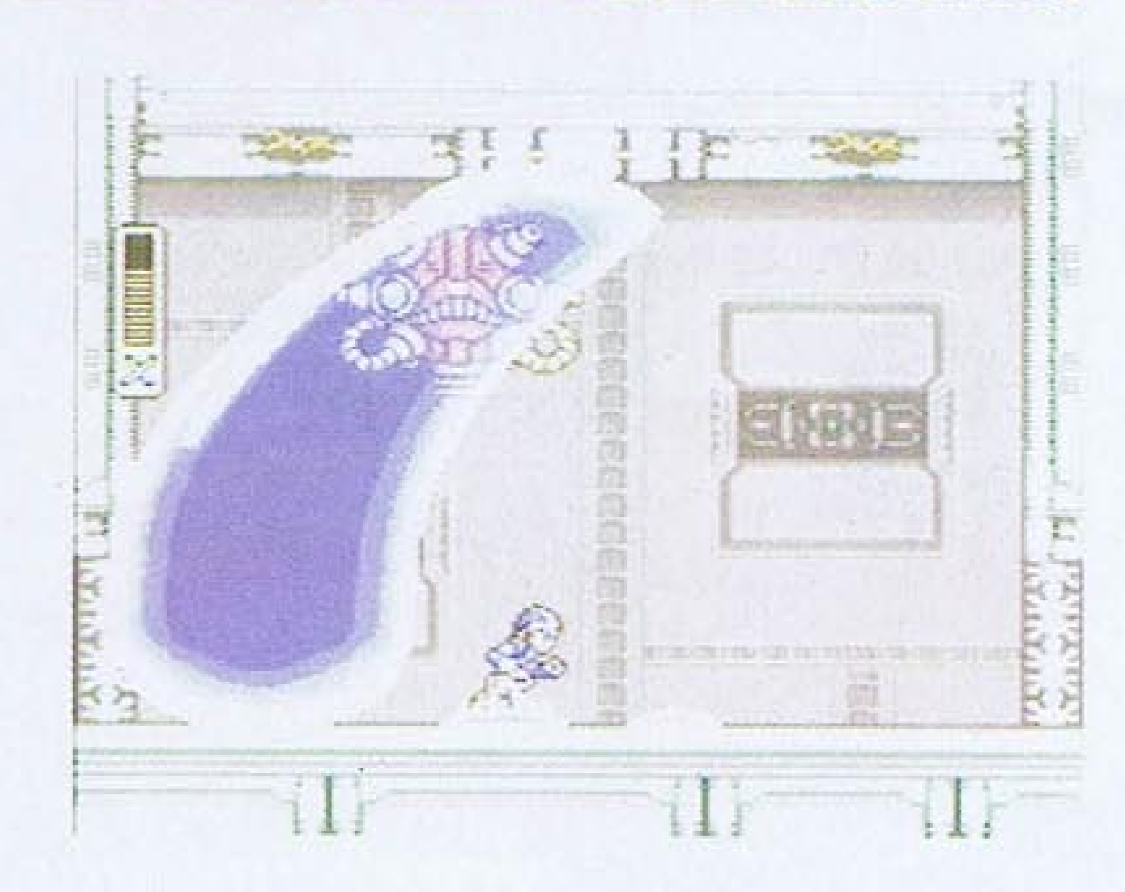
Sting Chamaleon: *Al igual que los camaleones, este enemigo se camufla con el paisaje. También tiene una mortal lengua de acero que no duda en alargar a gran velocidad para alcanzar a nuestro héroe. Quizá sea de los jefes de fase más difíciles de vencer. Habrá que actuar sin tregua.*



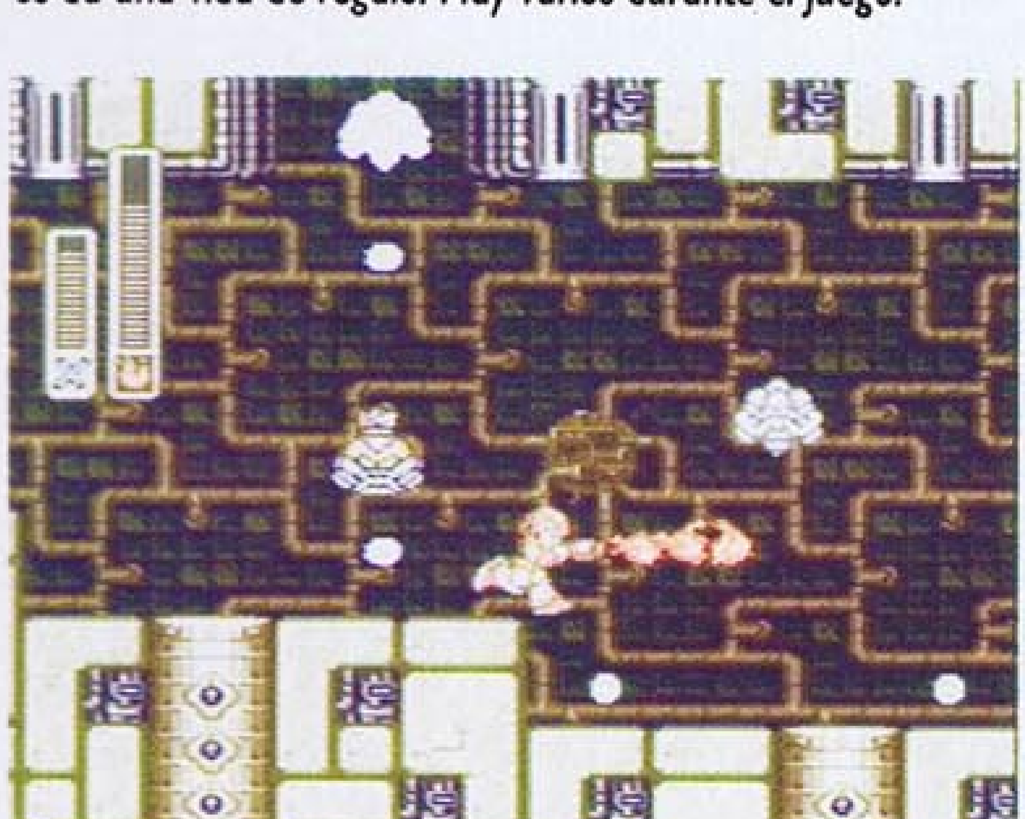
Vida Extra. *El ítem que representa la cabeza de Mega Man os da una vida de regalo. Hay varios durante el juego.*



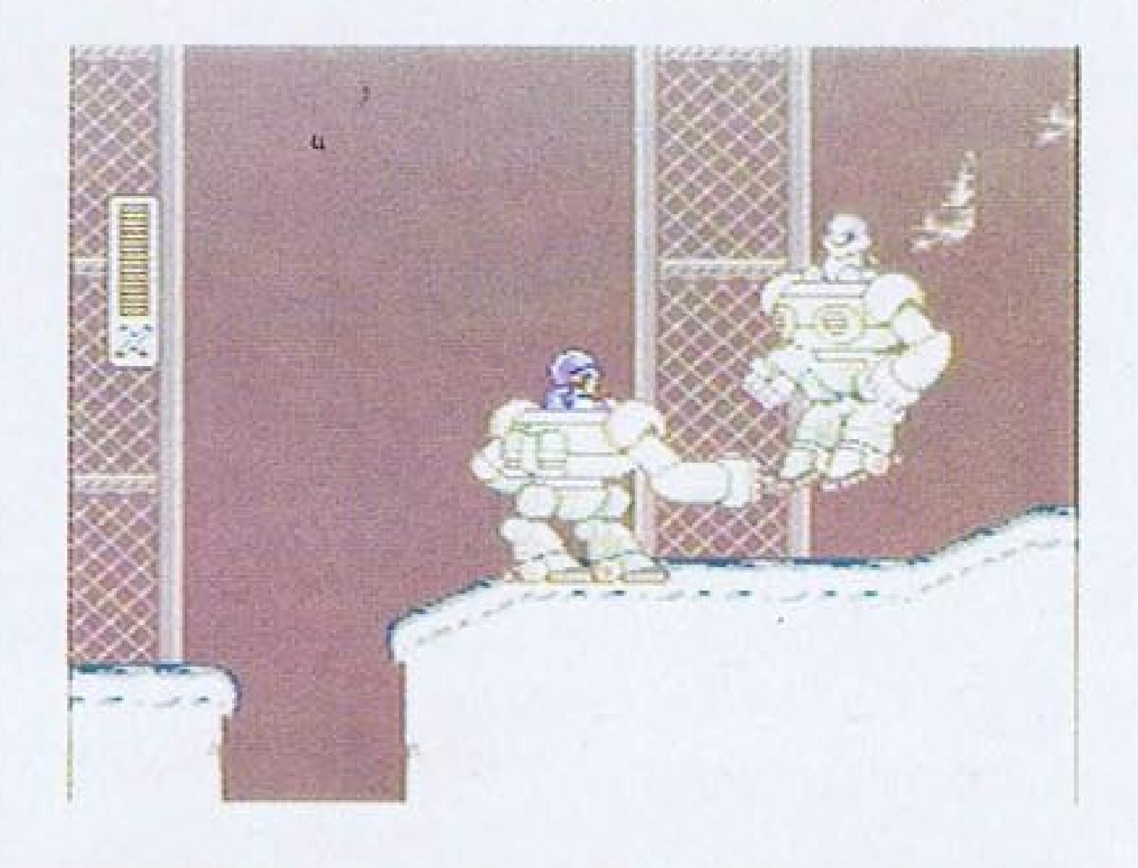
El arsenal de un héroe. *Tras derrotar a todos los jefes de fase, éste es el armamento que puede emplear Mega Man.*



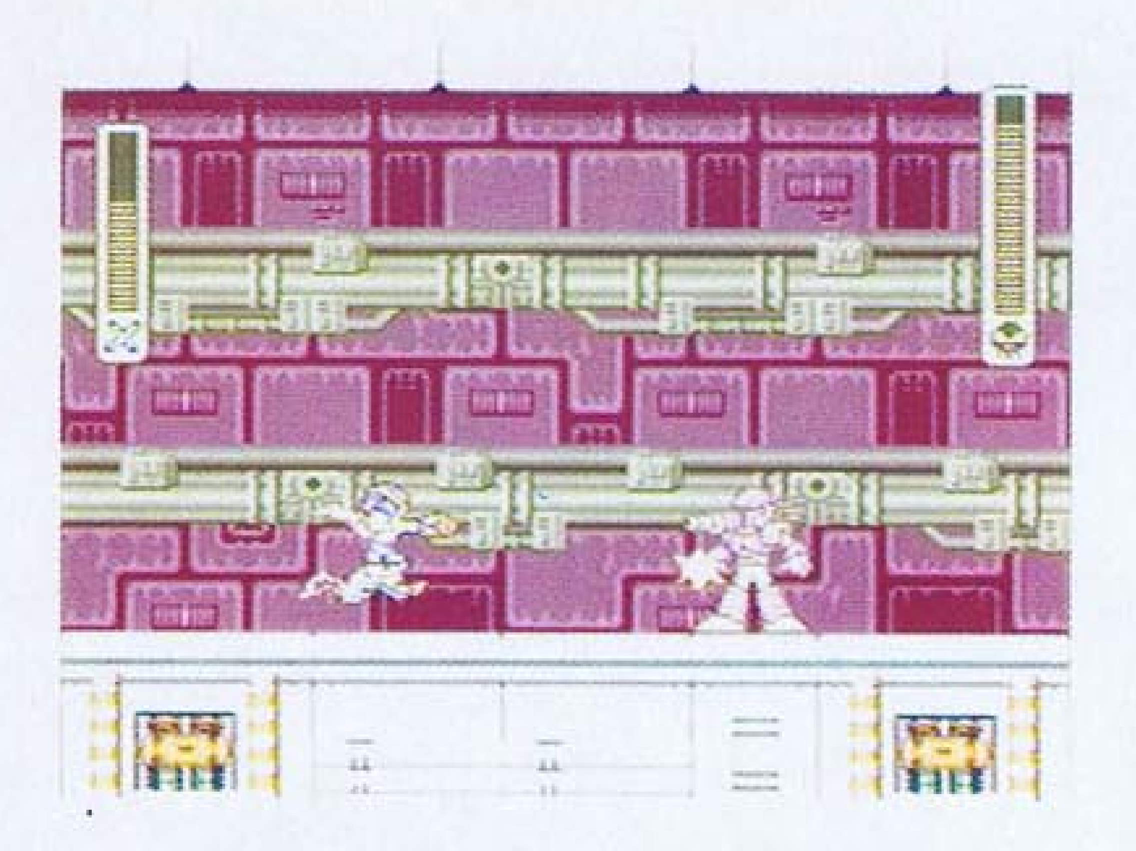
Una pizca de Modo 7. *Este combate es el único momento del juego en el que disfrutaréis de esta tecnología.*



Armas adicionales. *Los disparos de las armas especiales no son infinitos. Una barra os indicará cuantos quedan.*



Armaduras de combate. *No son muy habituales, pero cuando Mega Man se pone una su poder se incrementa.*

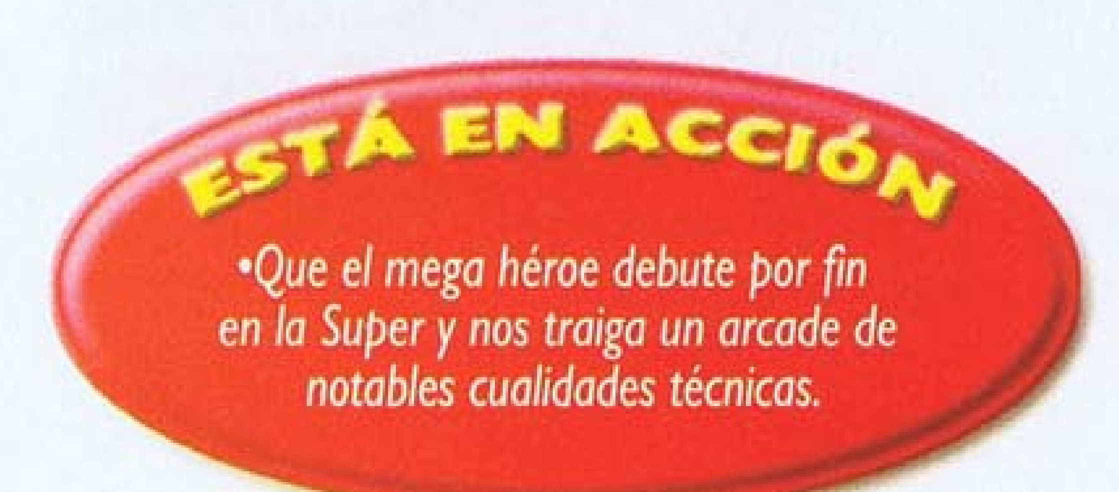


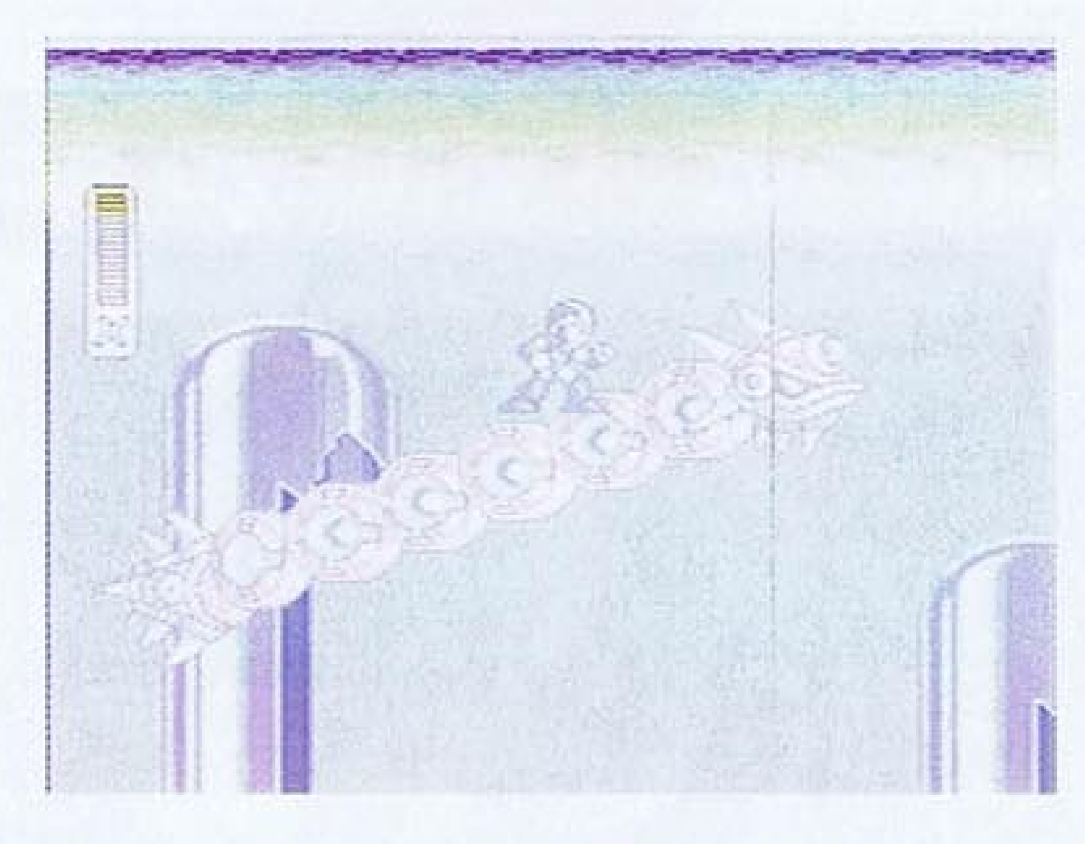
¡Acaba con ellos! *Si por algo se caracteriza Mega Man es por la energía de sus enemigos. Su barra no parece bajar.*

Mega Man X

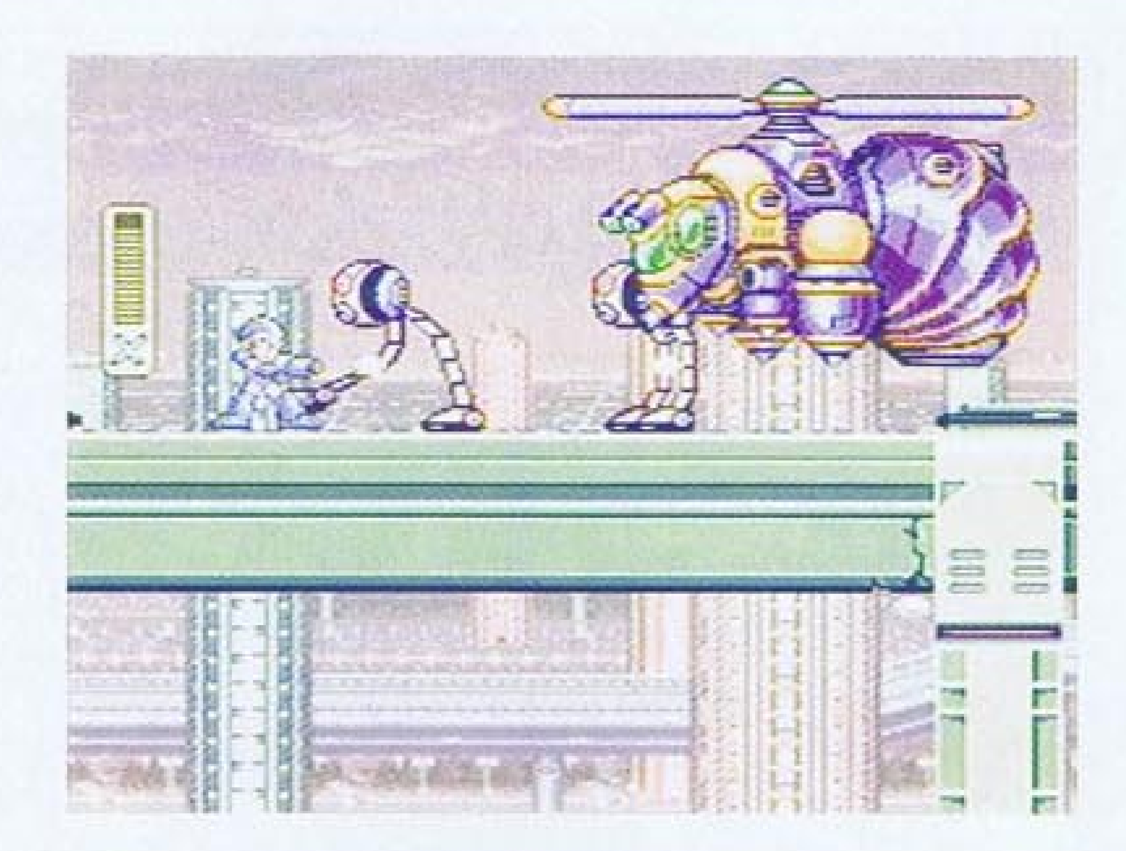
Mega Man contará para ello con un buen arsenal de armas, ya que **cada enemigo final que caiga a su pies, le hará entrega de un nuevo tipo de misil**. Así podréis hacer frente al increíblemente **elevado nivel de dificultad que preside la aventura** (ya os dijimos que **Mega Man X** estaba cortado por el mismo patrón que los juegos que llevan su nombre) y que os mantendrá pegaditos a la pantalla durante buenos ratos.

A grandes rasgos, esto es todo lo que os vais a ver y jugar en esta nueva entrega de la serie Mega Man, la que marca su primera aparición en el cerebro de la bestia. Si sois acérrimos a los arcades del héroe azul, la aventura X no os defraudará en absoluto. Encontraréis **acción, complicaciones, saltos** y la mano de una genial Capcom que parece convertir en oro todo lo que toca. **Lo próximo de Mega Man será en tecnología Project Reality**. Hasta entonces ya podéis ir rezando dos o tres mil plegarias para acabar el juego con todas las vidas. O mejor esperáis al mes que viene y gozáis de la guía de trucos que os tenemos preparada.

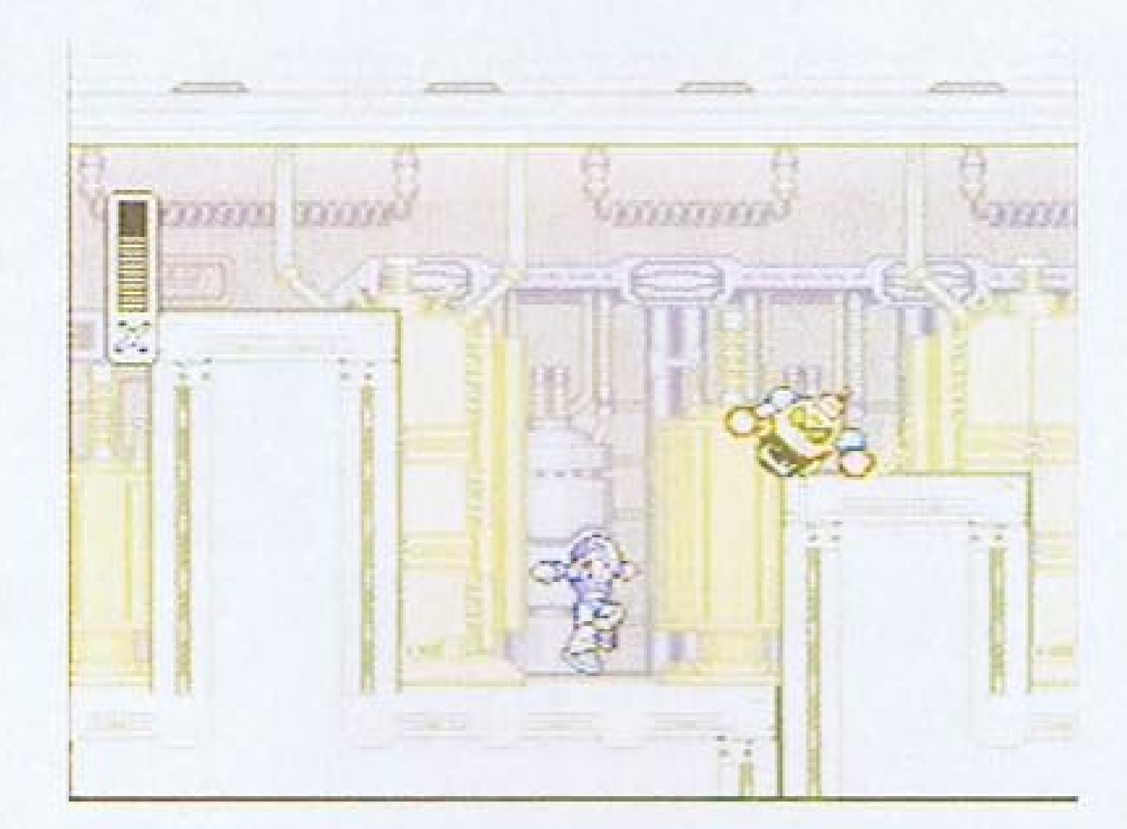




***Por tierra, mar y aire**. Las fases del juego se desarrollan en todos los ambientes posibles, incluido el fondo del mar.*



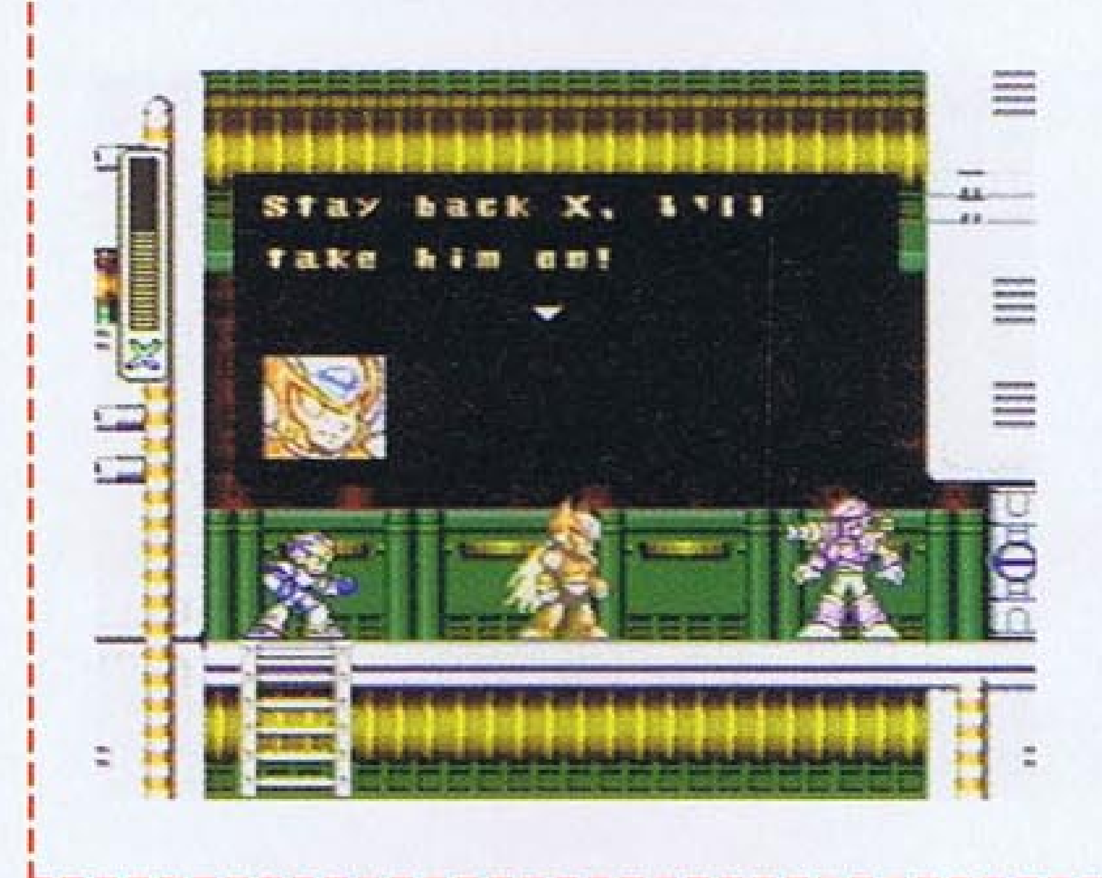
***El prólogo**. Antes de llegar a las fases de los ocho jefes, Mega Man tiene que atravesar ésta, que transcurre en la ciudad.*





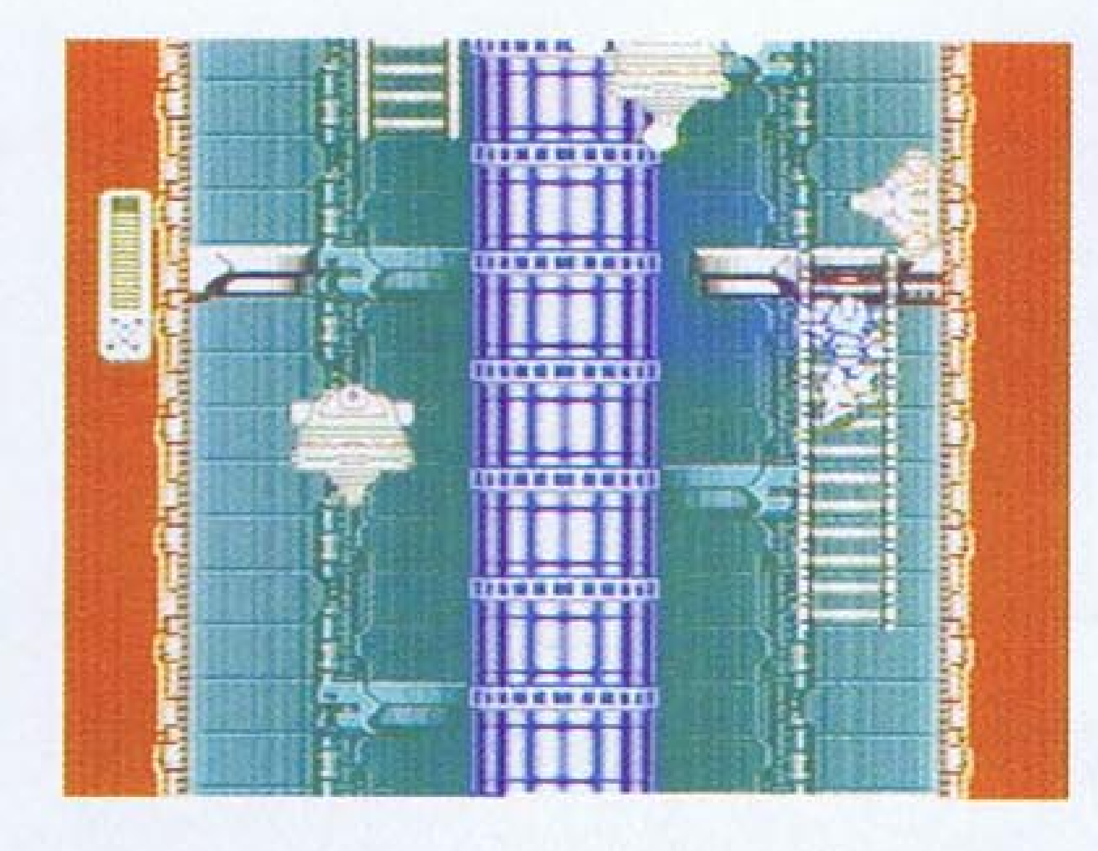
¿Quién es ese humanoide rojo?

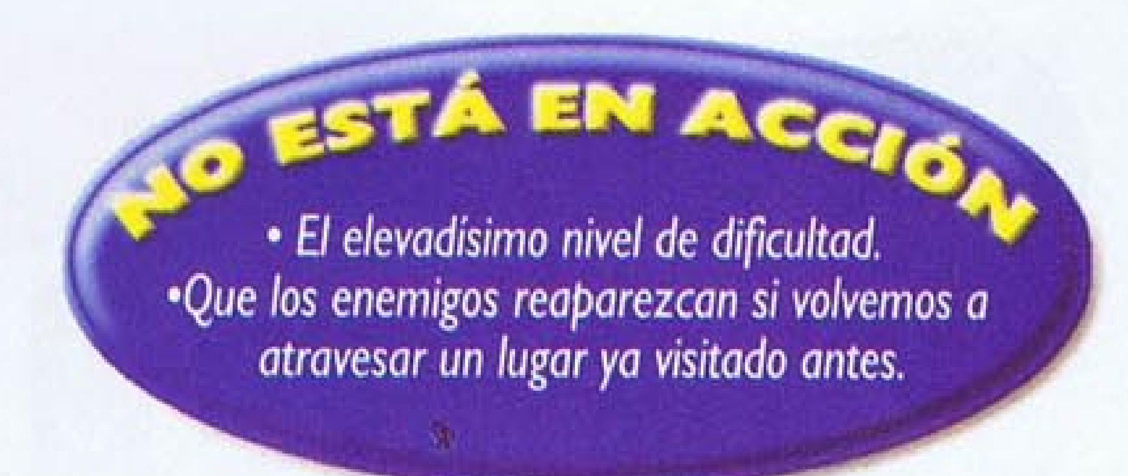
*Mega Man **no** recibe en esta ocasión la ayuda de su querido **perro Rush**, pero tampoco se encuentra sólo durante la partida. En los momentos de mayor peligro **entrará en acción Zero**, un humanoide de color rojo que le ayudará a salir airoso de los trances más gordos. **Zero se mueve de forma autónoma** (no como Rush), pero siempre agradeceréis su presencia y los **diálogos que se marca**. Facilitos de traducir.*

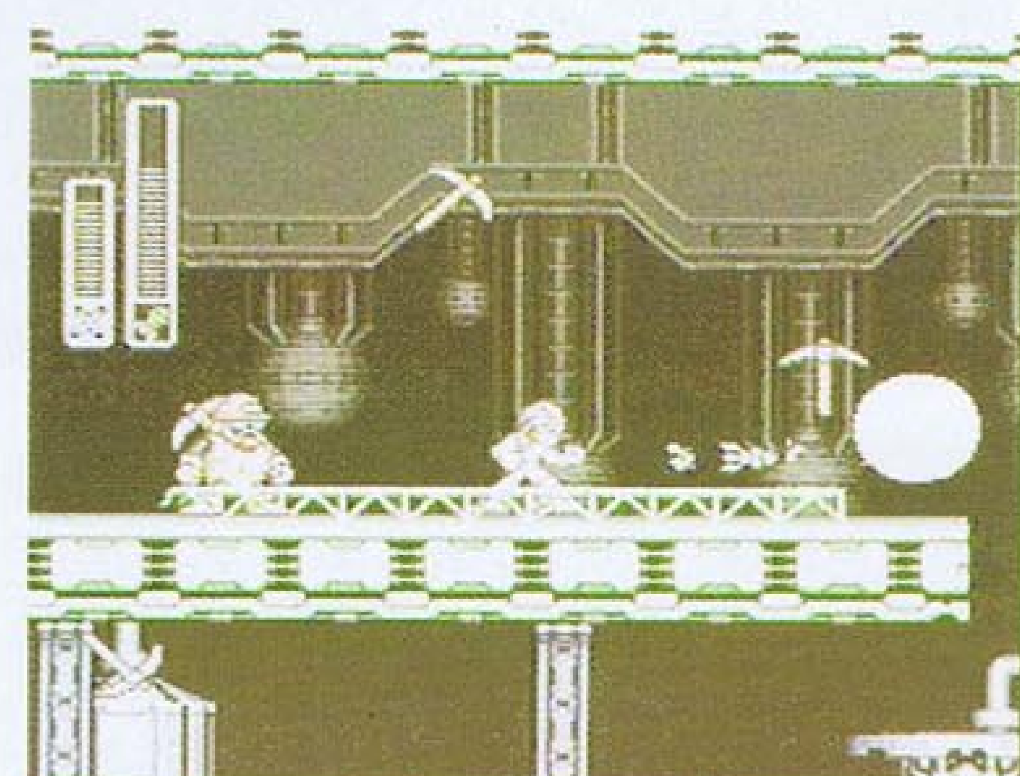


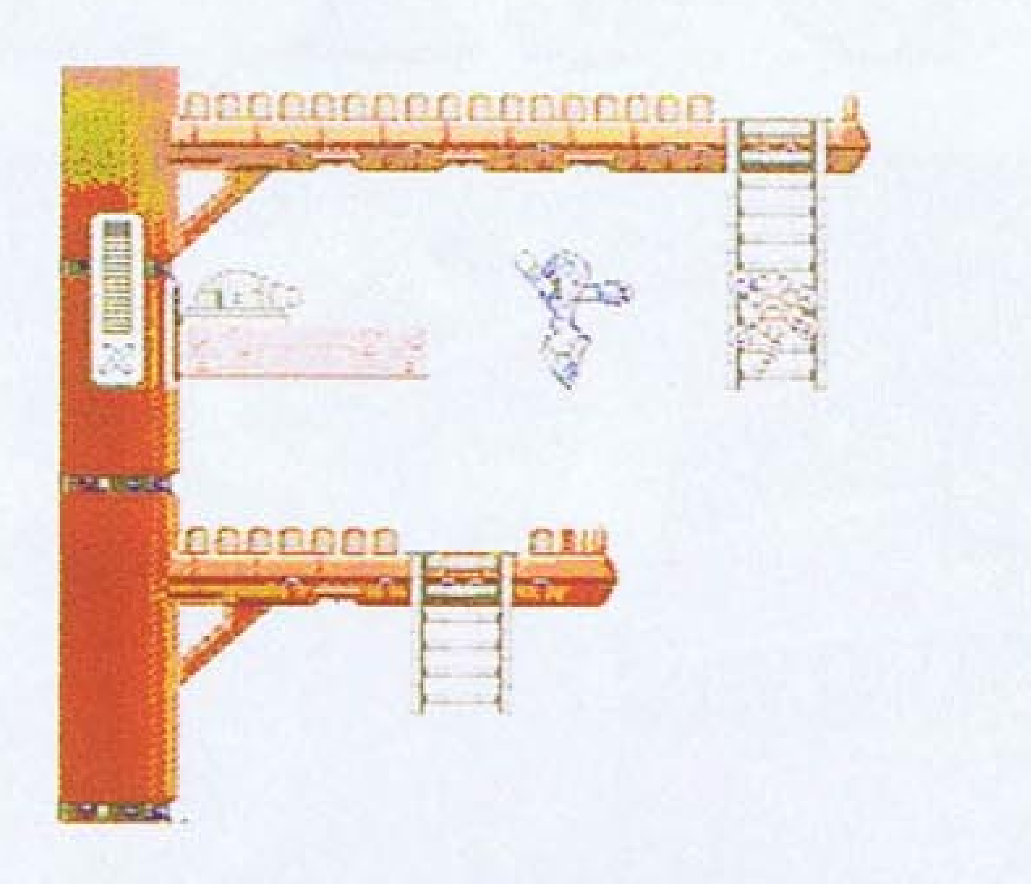








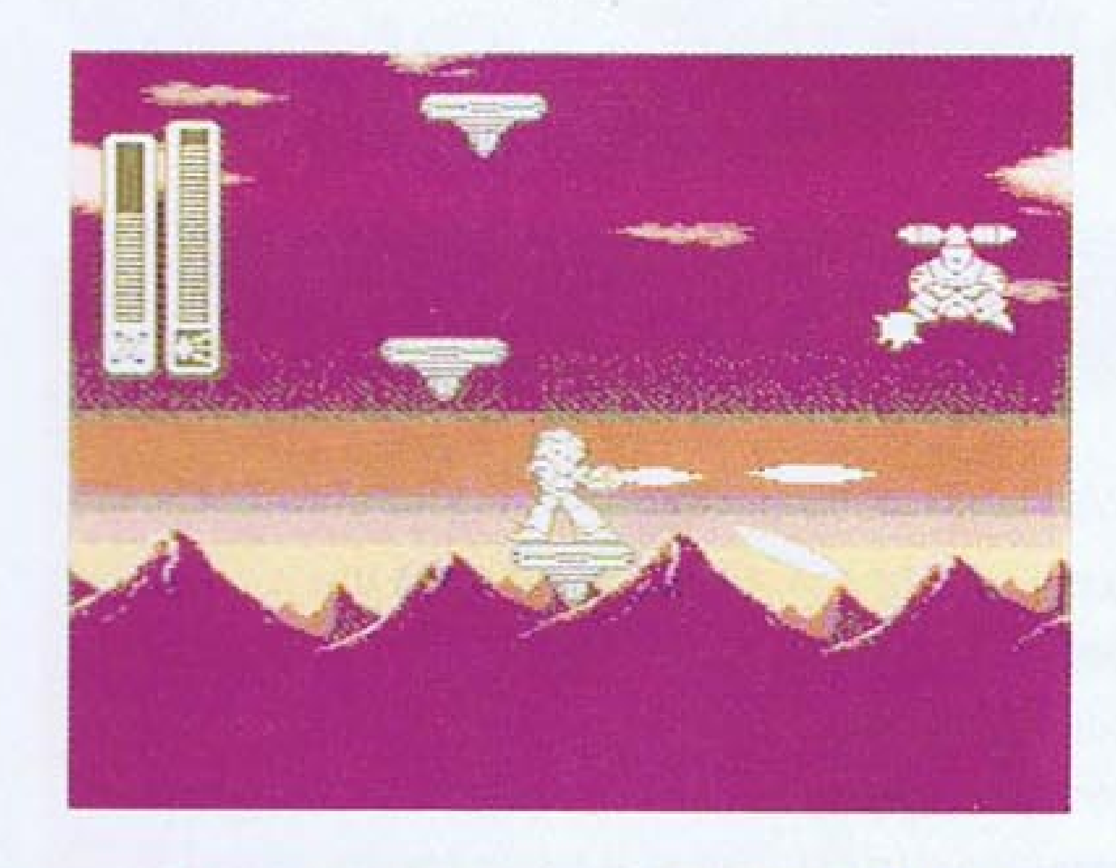


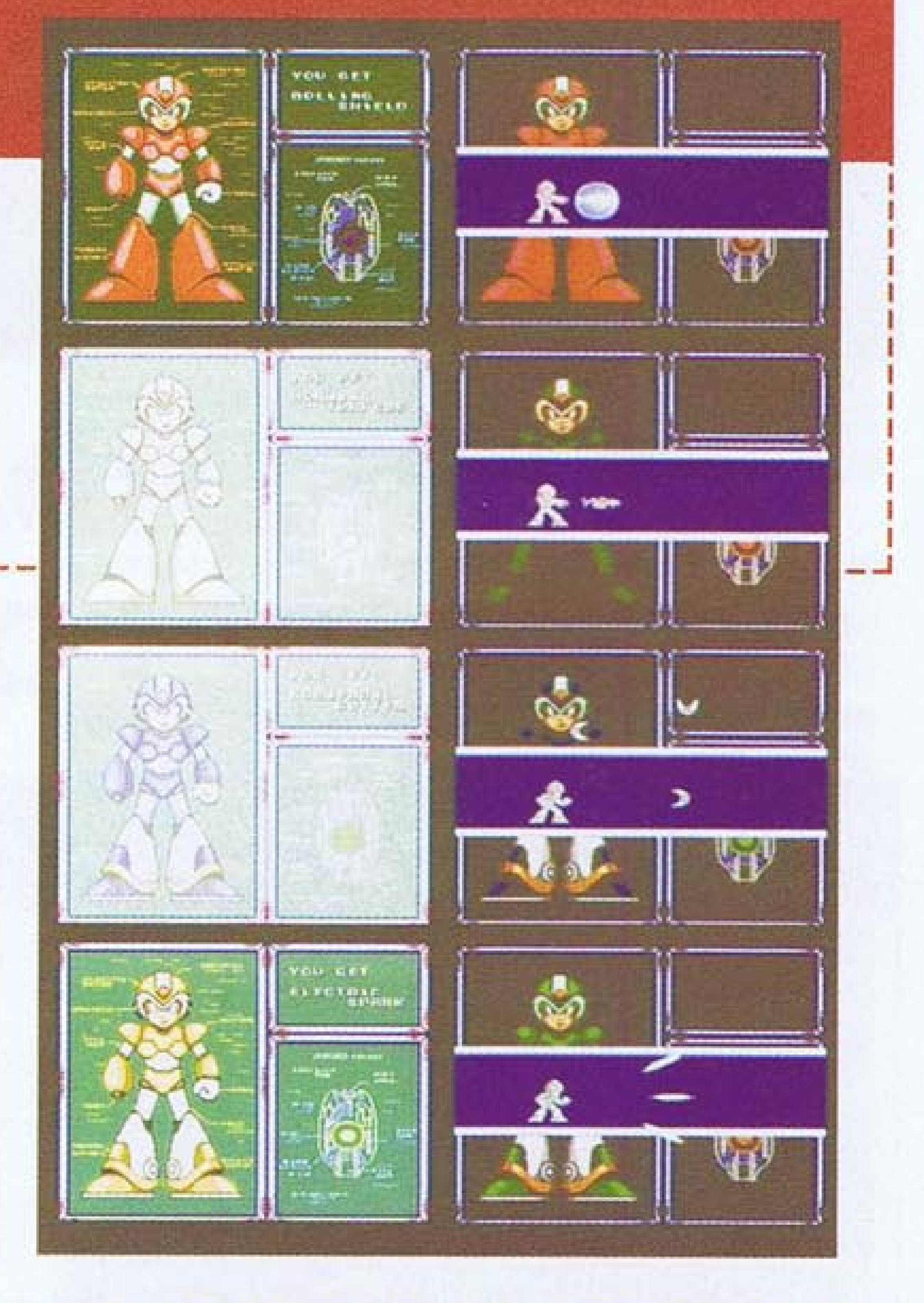


***Un personaje plataformero**. Mega Man no hace ascos a las plataformas. En la mayoría de los niveles tiene que hacer sus pinitos saltando de una a otra.*

El Mega armamento

*Cada vez que Mega Man derrote a uno de los ocho jefes de fase, recibirá como **recompensa su arma** característica. Cada una posee diferente disparo (lanzallamas, torpedos...), su energía disminuye al ser disparadas, y se inter**cambian con L y R**.*









NINTENDO
Capcom

Megas: **12** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Mega Man continúa en la línea de mezcla arcade y plataformas, aunque predomine la acción sobre las habilidades. Que son bastantes.

• Desarrollo:
La aventura se puede dividir en tres etapas: una primera de prólogo, las ocho de los jefes finales y las que se desarrollan en los dominios de Sigma.

• Tecnología:
Encontraréis fases de desarrollo horizontal, vertical, con y sin doble scroll y, en ocasiones (pocas, eso sí), podréis ver algo de modo 7.

• Duración:
Es ya una tradición: existen pocos cartuchos tan difíciles como los protagonizados por Mega Man. Calculad un buen puñado de meses para acabarlo.

GRAFICOS 85

Personajes variados y bien acabados. Detallismo y colorido en los escenarios.

SONIDO 88

Muy logrado. Tanto las melodías como los efectos sonoros realzan el espectáculo.

MOVIMIENTO 82

Las animaciones son buenas, pero hay veces en que Mega no responde bien.

JUGABILIDAD 78

El nivel de dificultad Mega Man es de los que hacen que un cartucho dure para toda la vida. ¿Será excesivo?

ENTRETENIMIENTO 79

Todo depende de vuestra paciencia y perseverancia con situaciones casi imposibles de superar.

Opinión
Mega Man X presenta todas las virtudes y defectos que muchos habréis comprobado en el resto de la serie "azul". Entre las primeras, un personaje muy carismático, mucha acción y un nivel gráfico y sonoro evidentemente mejor que en las anteriores entregas. Entre las segundas, un nivel de dificultad excesivo (sobre todo en las fases de Sigma) y una línea de juego muy parecida al resto de sus aventuras.

Recomendación
Para los enamorados del humanoide y para los que gusten de retos difíciles.

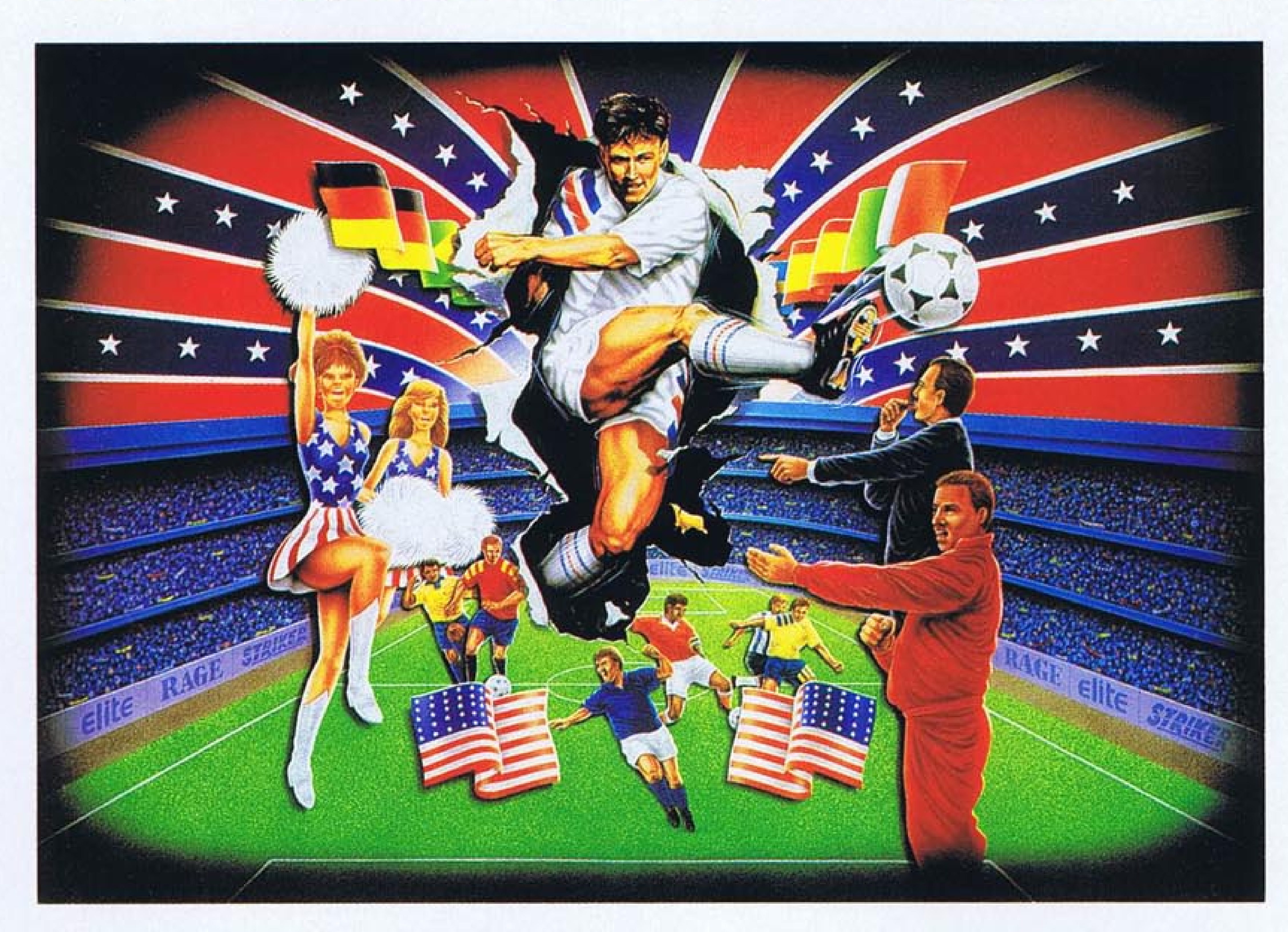
84

World Cup Striker

Que el Mundial está en pleno apogeo es algo que no se le escapa a nadie, ni siquiera a los que sienten alergia por todo lo que tenga forma de balón. De igual forma, a ninguno de vosotros se le pasará por alto que a la sombra del campeonato han aparecido infinidad de cartuchos futboleros, y si no os habéis dado cuenta es porque no leéis Nintendo Acción o porque la compráis, pero después utilizáis su preciado papel ecológico para envolver el bocadillo de sardinas de la merienda.

Quienes sí se han dado cuenta del "chollo" que supone hoy por hoy hacer un juego de fútbol han sido los chicos de **Elite (vía Rage software)**, quienes se han propuesto traernos un **"remake" de su Striker, ahora** bajo **la frescura de los bríos mundialistas**. Pero ¡ah!, amigo, la cosa tampoco está tan fácil como parece. La competencia que existe entre los distintos cartuchos de este género está obligando a las compañías a hilar muy fino. Por eso, veamos **qué nos ofrece este World Cup Striker** y con qué argumentos cuenta para llegar a ser un verdadero campeón.

Allá vamos. **W.C. Striker** es un **simulador de balompié planteado a perspectiva trasera** en el que todo gira en torno al Mundial: tanto los **modos de juego** (hay un torneo que incluso sigue el mismo sistema de competición), como los **equipos** (todos son selecciones nacionales, aunque existe la posibilidad de que editéis vuestras propias escuadras), pasando por los **estadios en los que se celebran los partidos**. Metidos ya en el ajo, o sea, en el fragor del match, os diremos que el **control de los jugadores** es de lo más **simple** que os podáis imaginar. De hecho, Elite ha introducido una pantalla en la que se puede leer para qué sirve cada botón.

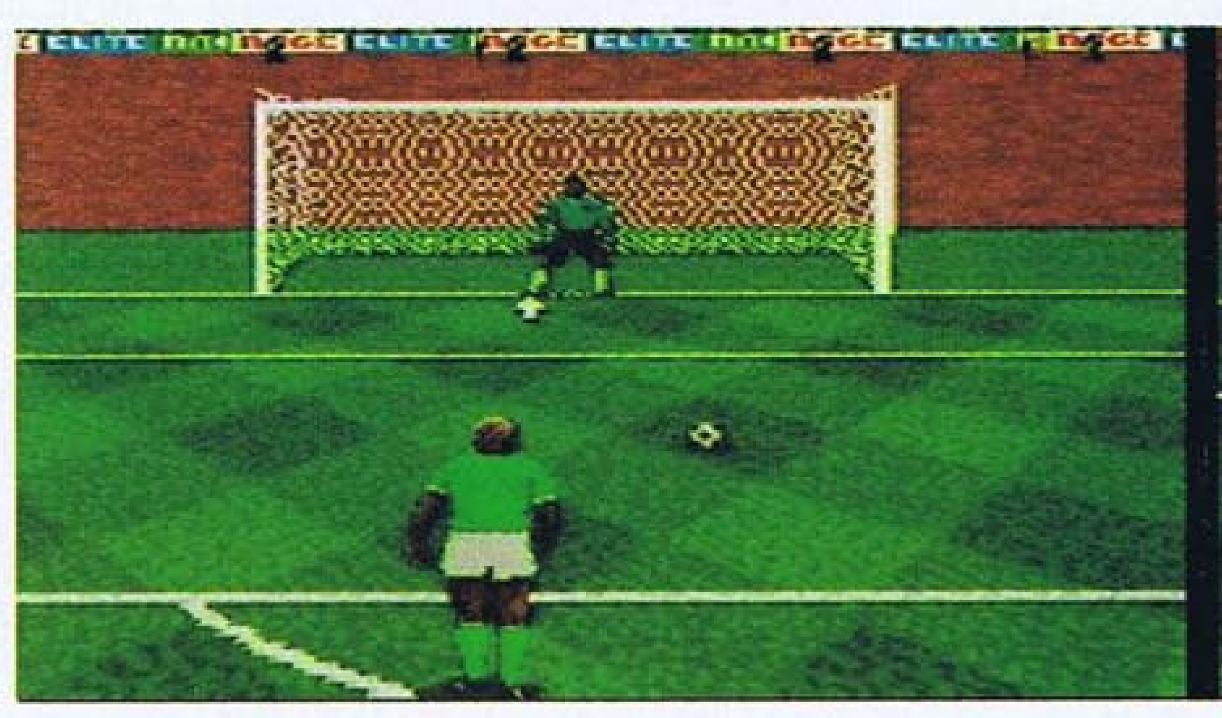


UNA READAPTACION CON AIRES DE MUNDIAL

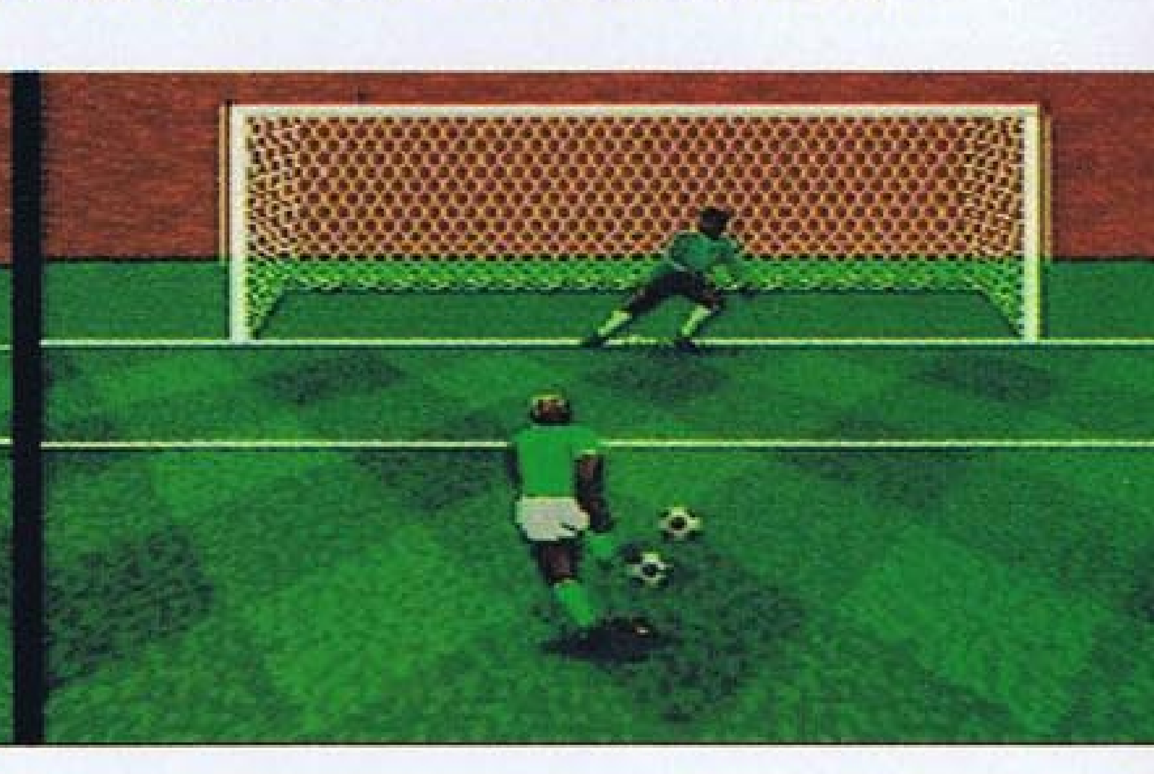
Fútbol sin misterios



World Cup Striker os lo pone fácil. En él no tendréis que devanaros los sesos adivinando ***para qué sirve el botón Y*** *en ataque, o cuál hay que pulsar para dar un pase bombeado, por ejemplo. Como veis en esta imagen, la cosa es muy simple:* ***con el B se hacen pases rasos y entradas, con el A pases cortos, con el Y pases largos y bombeados, y con el X se puede cambiar la estrategia*** *de vuestro equipo.*









El friqui. *Las faltas al borde del área se lanzan siguiendo la trayectoria móvil que marca una línea de puntos.*



Frases del comentarista. *Durante el partido veréis comentarios tan jocosos como "el árbitro necesita gafas".*





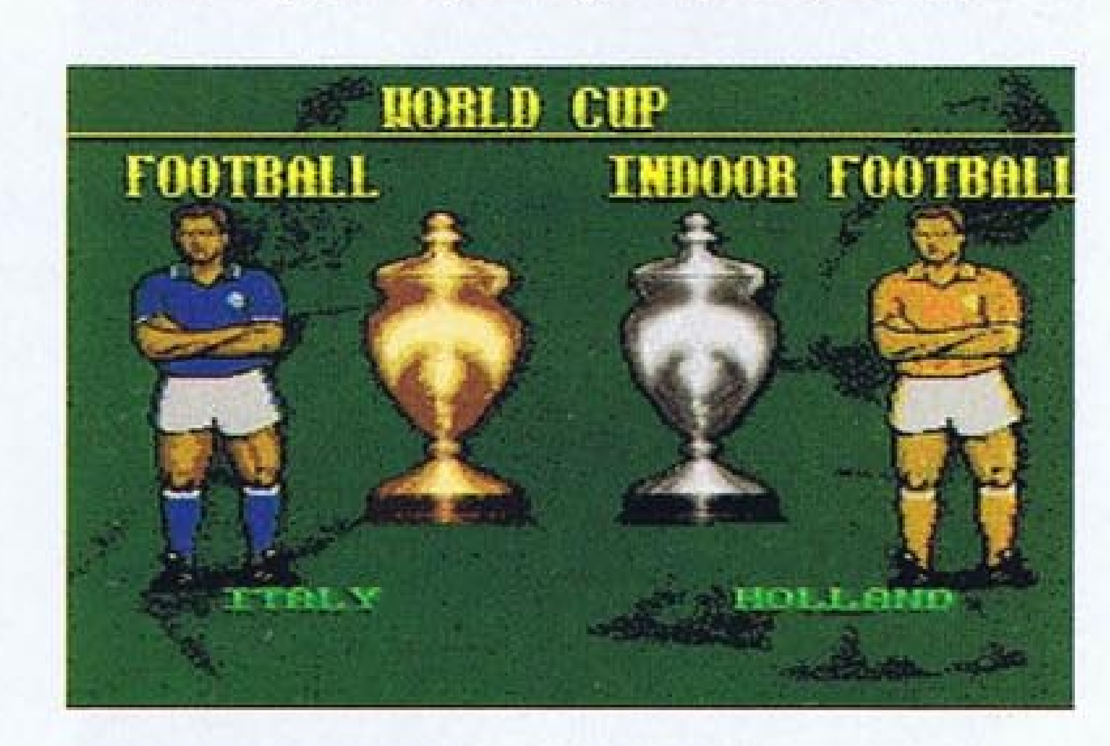
Faltas en sala. *Los partidos de fútbol-sala se juegan sin fueras de banda, pero las faltas siguen estando presentes.*

Los estadios del mundial



Previo al comienzo de cada encuentro tendréis la oportunidad de saber muchos más detalles sobre los estadios en los que se está celebrando el mundial 94. Una **completa ficha** que incluye **ciudad** en la que se encuentran, **año de construcción, aforo,...** os pondrá al día rápidamente.



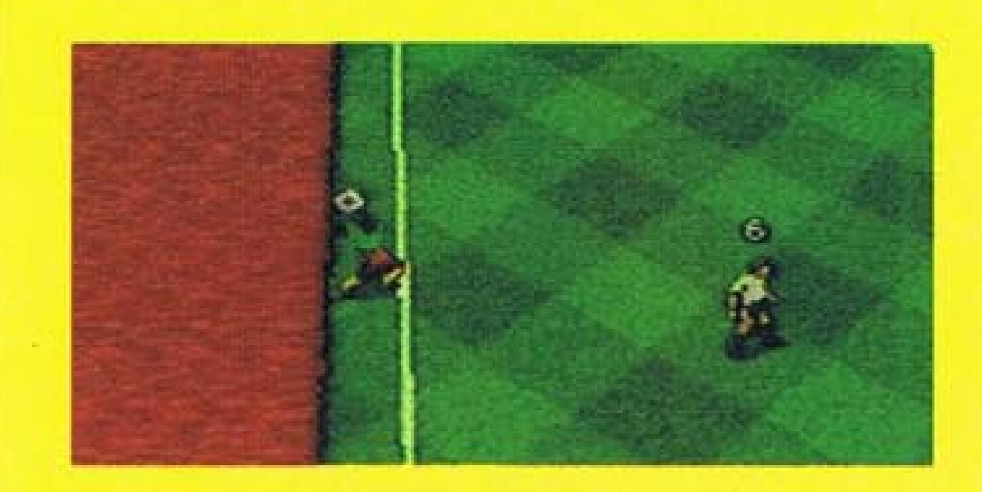


Pantalla de ganadores. *Entre las numerosas opciones hay una que muestra los ganadores de "vuestro" Mundial.*



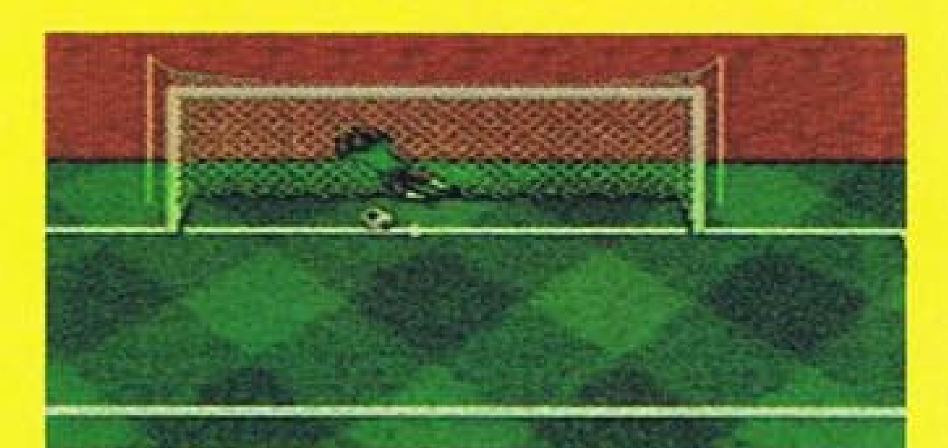
Información del partido. *En todo momento aparecen en pantalla tanto el marcador actual como el tiempo de juego.*

Realismo absoluto



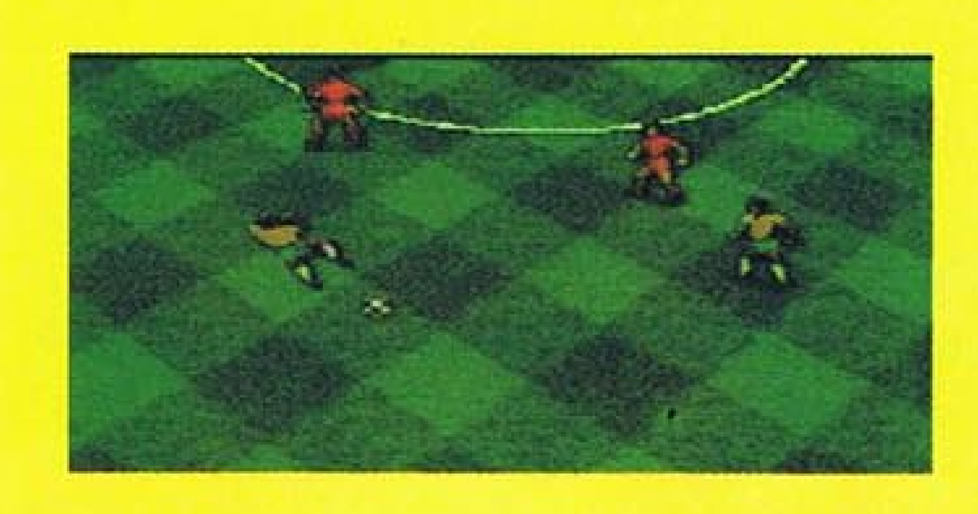
En World Cup Striker os **daréis de bruces con** una de las cosas que más apasionan a los futboleros de turno: las buenas **animaciones**. En estas imágenes tenéis una buena muestra de **jugadas que recrean con el máximo detalle un partido del mundial**, para que nunca perdáis el contacto con el mejor fútbol del mundo. Veréis **palomitas de los porteros**, **entradas en falta**, **tiros a puerta**, taconazos a lo Hagi, lanzamientos de penalti, actuaciones árbitrales. En fin, que Elite no ha pasado por alto ni un solo detalle.

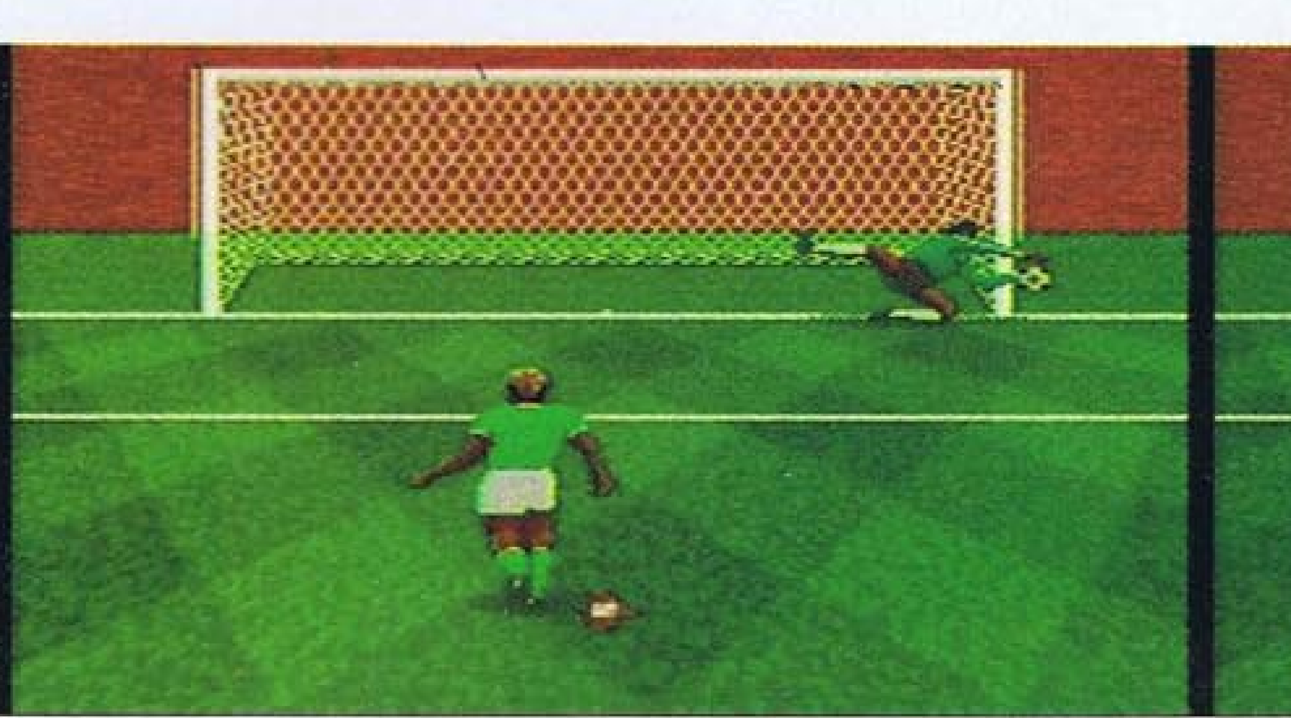














SUPER STARS

World Cup Striker

En cuanto a las **opciones**, además de repetir algunas que ya pudimos ver en el **primer Striker** (la que permite jugar **partidos de fútbol sala** es sin duda la más destacada), os encontraréis con un **amplio menú** en el que podréis configurar aspectos tan insólitos como el **nivel de ceguera del árbitro**, el **grado de habilidad de los porteros** o el **equilibrio de fuerzas** entre los dos equipos. Y todas ellas **presentadas de una manera muy original**.

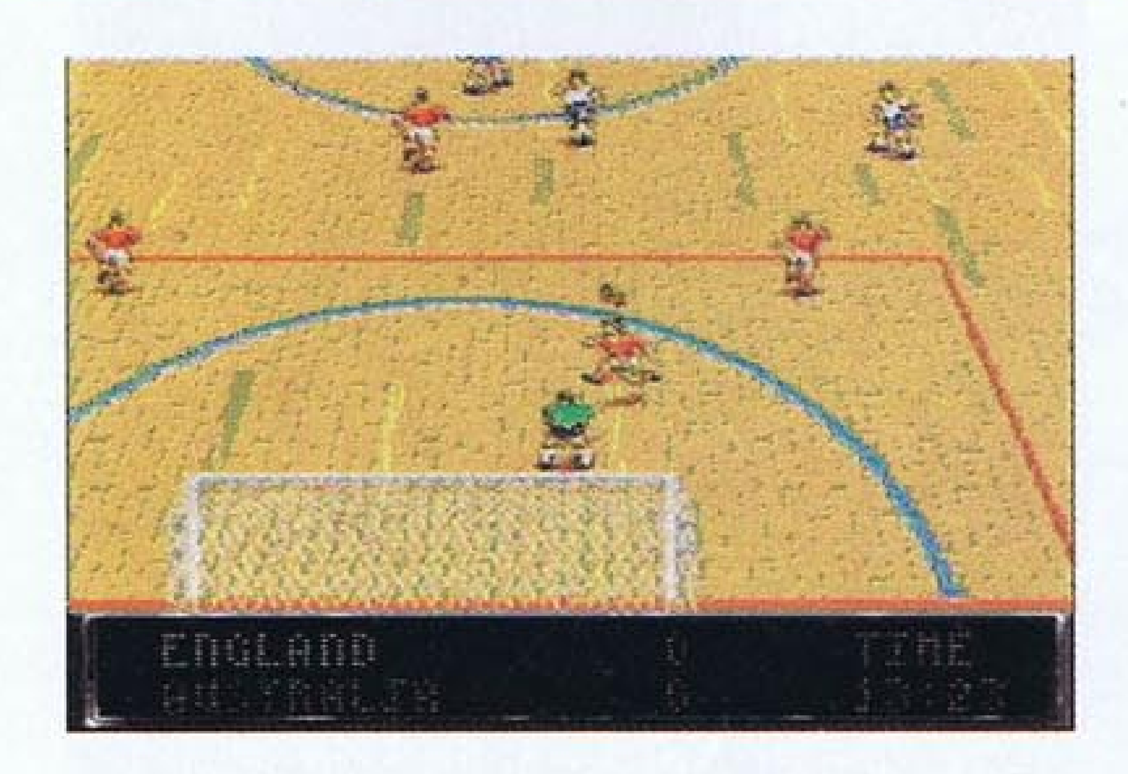
Con estas cosillas y algunas muy interesantes que podéis encontrar en estas páginas, **World Cup Striker** pretende hacerse un hueco en el equipo titular de vuestra Super. Ganas no le faltan, calidad tampoco. Ahora queda el visto bueno del entrenador que cada uno de vosotros lleva dentro, y ese es el paso decisivo para su carrera. Un detalle final: en **Inglaterra está batiendo records de venta**. Y otro para la postdata: Striker fue uno de los cartuchos más vendido en el Reino Unido.



***Equipos reales**. Aunque los jugadores suecos no son muy famosos, os aseguramos que la alineación es real.*



***La portería de arriba**. Las jugadas en este lado del campo se desarrollan con mayor claridad debido a la perspectiva.*

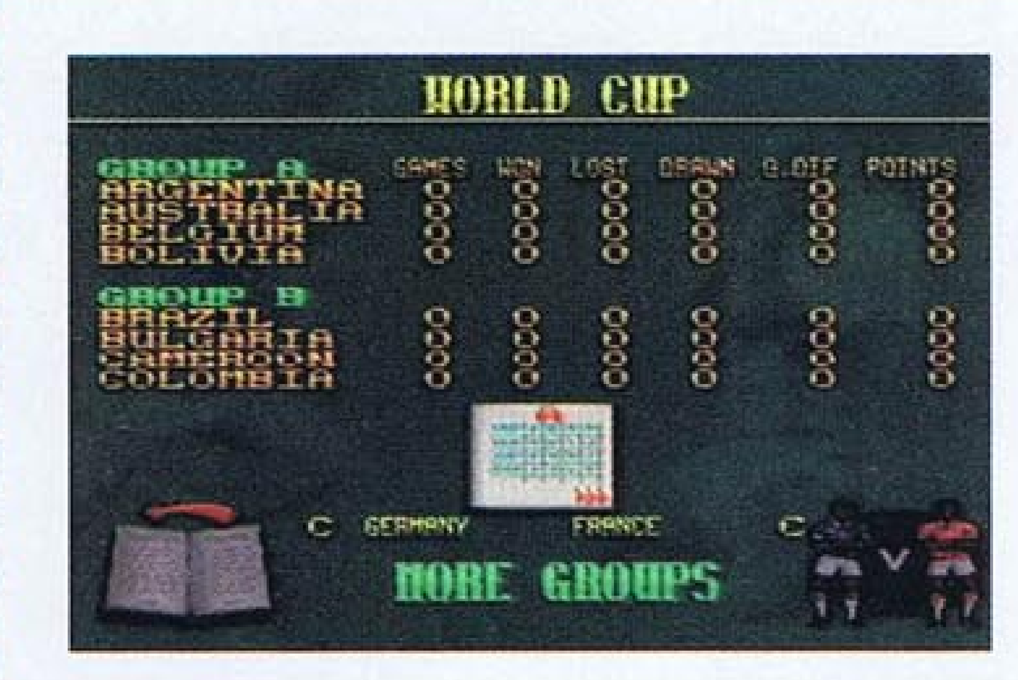


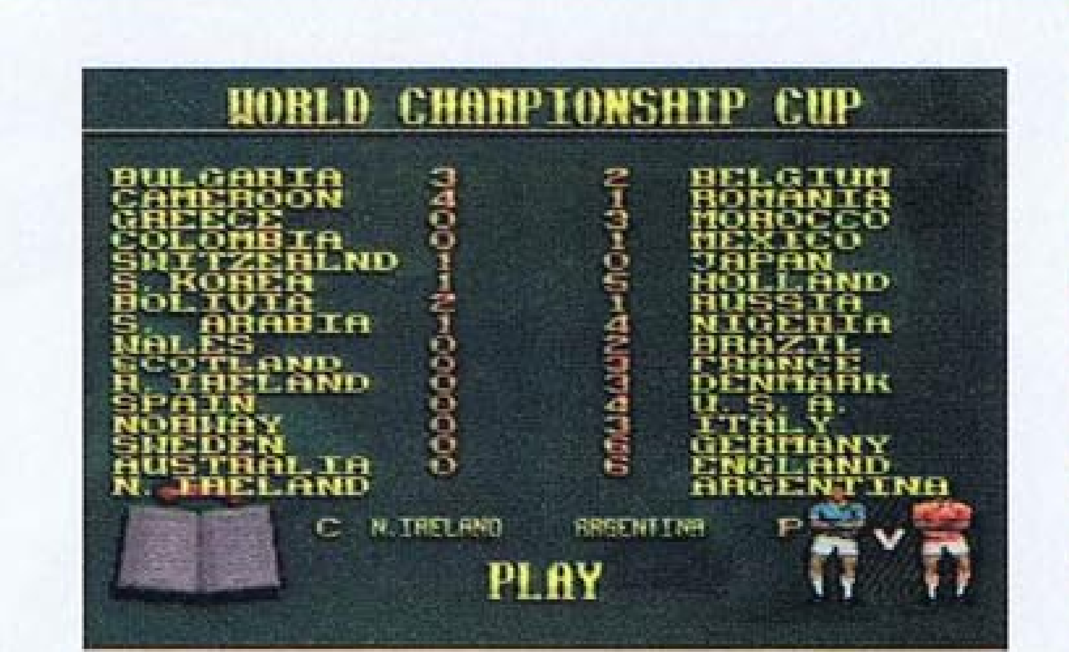
***Velocidad "indoor"**. Los partidos de fútbol-sala se juegan a gran velocidad. Y las ocasiones de gol son constantes.*



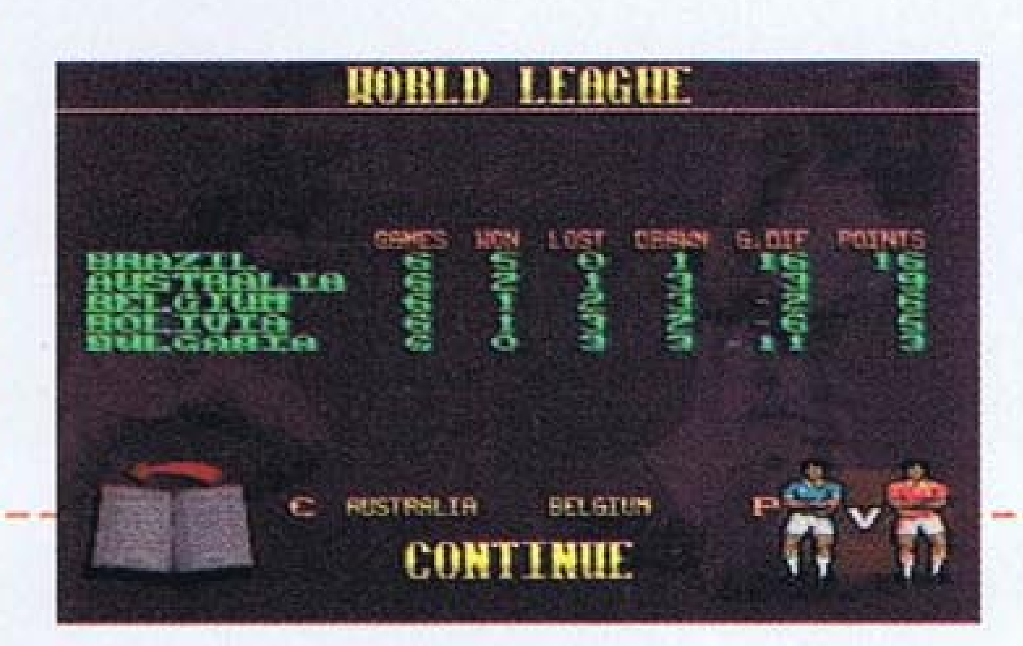
***El portero es fundamental**. Lo podéis controlar vosotros, o elegir hasta tres niveles de habilidad si va de automático.*

Cuatro maneras de competir





***Una copa, una liga y un torneo** en los que pueden participar hasta **32 selecciones**, más un **Mundial** de desarrollo similar al que se está disputando en USA (**24 equipos, seis grupos** ,etc.) son las **4 competiciones** en las que podéis participar con **World Cup Striker**. Si lo vuestro no se ciñe a este tipo de disputas, siempre os quedan los amistosos. Que también son muy competitivos.*







***¡Repetimos!** Pausando el juego podéis ver repetidos los últimos segundos del partido a la velocidad que elijáis.*



***Estrategia a balón parado**. El botón Select os permite ver la disposición táctica del conjunto en caso de cóner, falta...*



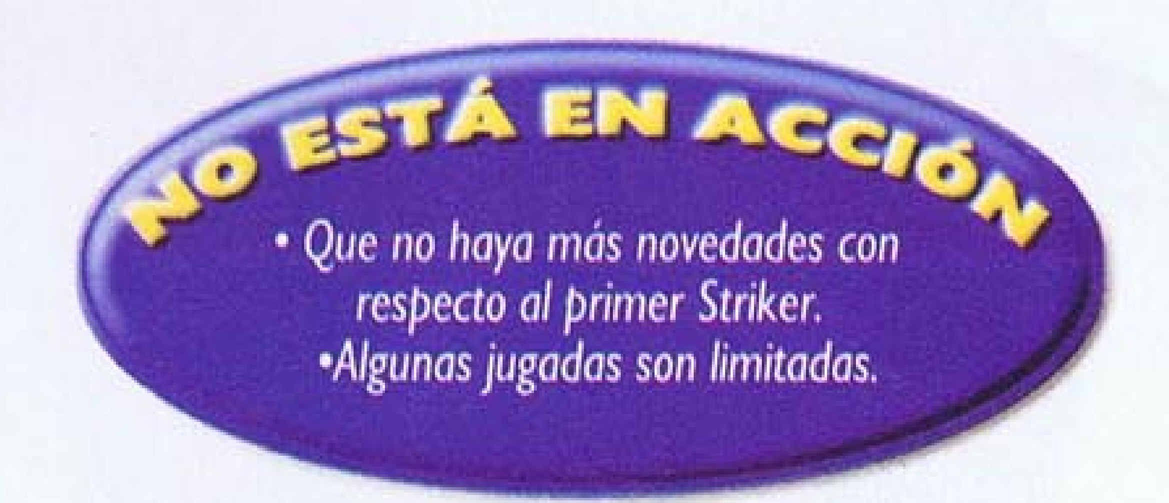




Perspectiva trasera. *La imagen de los partidos está tomada desde detrás de una de las porterías y a cierta altura.*



El goleador es... *Cuando se marca un gol, la imagen se centra en el goleador al tiempo que aparece un completo dossier sobre su velocidad, toque de balón, agresividad, etc.*



Un partido a vuestra medida

Las opciones son prácticamente las mismas a las que ya estáis acostumbrados, lo que ***cambia es la forma en que se presentan****. Mucho más que* ***original****. En la imagen que tenéis abajo hemos reproducido la que os permite elegir entre un* ***árbitro ciego, miope o con visión perfecta.*** *Vaya, sus habilidades para no pitar ese penalti. Pero también os encontraréis con esa otra en la que el* ***tamaño de las manos del portero indica su habilidad con las paradas****. O aquella en la que un sol, las nubes y esas cosas implican elección de ambiente meteorológico. Vamos, que hay de todo.*





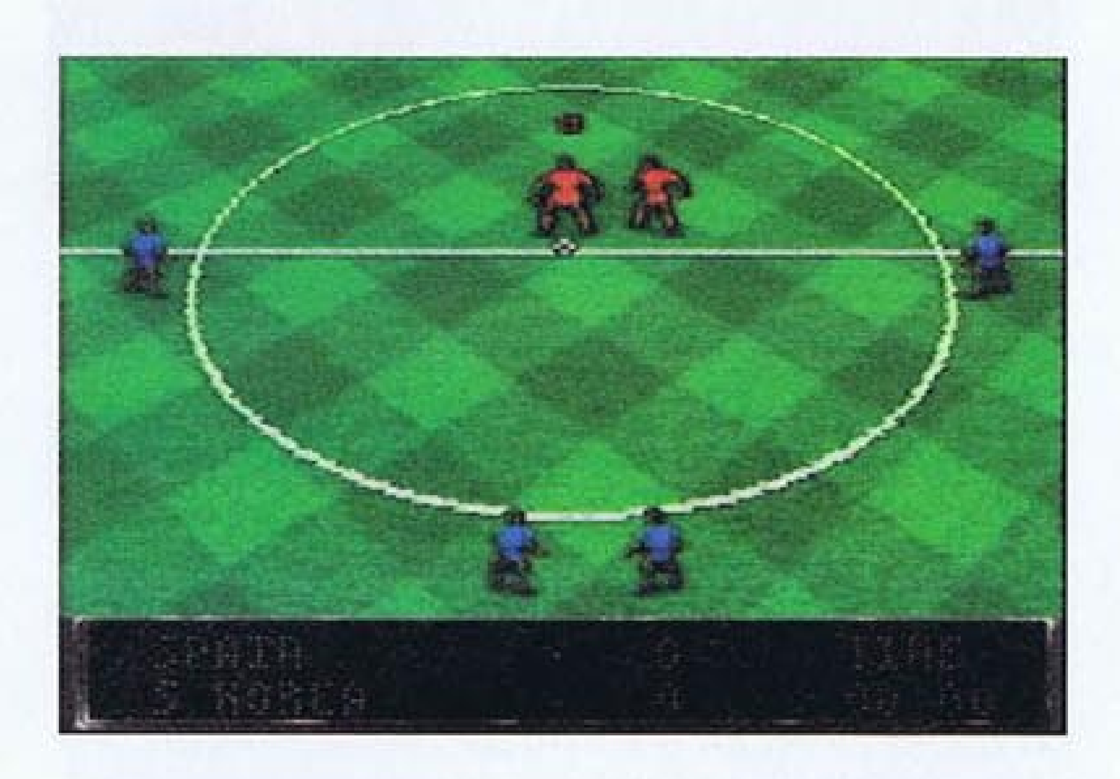
¿El Silverdome de Detroit? *Pues sí, este fútbol indoor se parece mucho al practicado en el fabuloso estadio cubierto.*



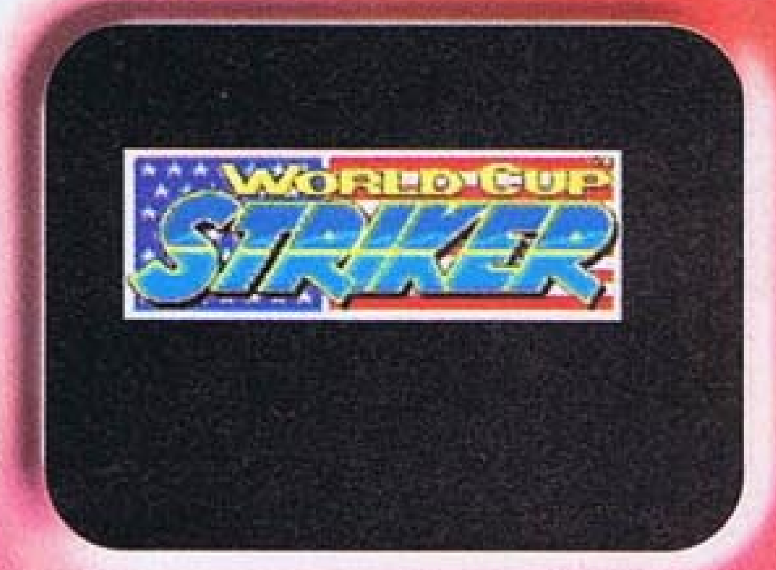
El cortador de césped. *El dibujo del terreno de juego contribuye a aumentar la sensación de profundidad del campo.*



¡Y graba las partidas! *World Cup Striker permite salvar hasta 20 partidas diferentes. Así no se pierde nada.*



España-Corea. *En vuestro Mundial podéis reproducir cualquier partido, aunque sea de infausto recuerdo.*



ELITE
Rage Software

Megas: **8** Vidas: **-**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **-**

• Tipo de Juego:
Deportivo, futbolístico, simulador. En definitiva, un nuevo intento de plasmar el deporte rey en los 16 bits con el mayor realismo posible.

• Desarrollo:
World Cup Striker pone en acción 4 tipos de competición: Eliminatorias, Mundial, Torneo y Liga. Y todos funcionan con un sencillo sistema de passwords.

• Tecnología:
Las animaciones de los futbolistas son lo más destacado en el aspecto gráfico. Mención especial para la música de la presentación: alucinante.

• Duración:
Las competiciones tienen una dificultad progresiva que sólo se salva con mucho entrenamiento. Quizá un par de mesecitos os basten para ser los campeones.

GRAFICOS 85
La visión general del campo es buena, y las animaciones tampoco desentonan.

SONIDO 88
Aquí hay que hablar sobre todo de la magnífica música de la intro. ¡Total!

MOVIMIENTO 82
Los disparos están logrados, pero avanzar regateando es demasiado fácil.

JUGABILIDAD 80
Echamos en falta un mayor abanico de posibilidades a la hora de hacer todo tipo de jugadas, remates y otras exquisiteces.

ENTRETENIMIENTO 84
Una de cal y otra de arena: muy fácil y simple de manejar, pero al final cae en una lenta monotonía.

Opinión
A World Cup Striker se le puede juzgar desde dos puntos de vista: como readaptación del Striker original, la verdad es que no nos parece que los cambios sean tan evidentes como debieran. Y como cartucho independiente, en cuyo caso hablaremos de un juego de notable nivel opcional, un cuidado aspecto gráfico y muy fácil manejo. Lo malo, que no permite una variedad de jugadas suficiente. ¿Nos pasamos?

Recomendación
Para los que no se compraron Striker, y para los coleccionistas futboleros.



GAME BOY

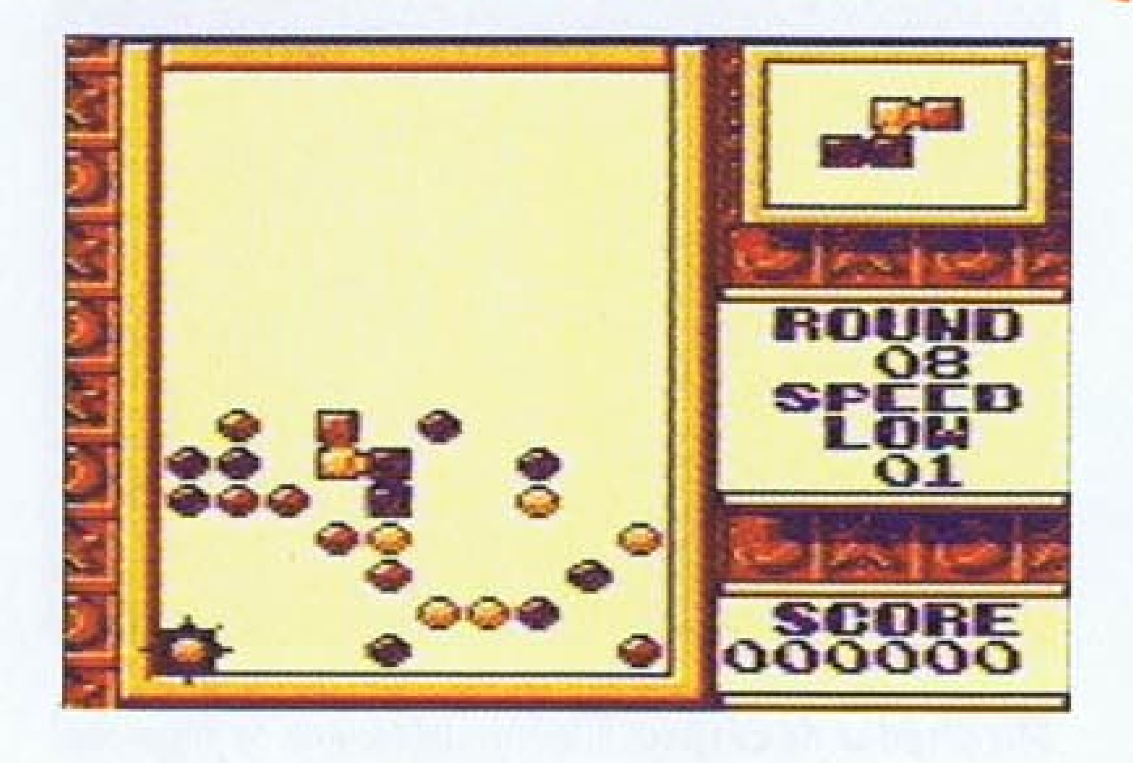


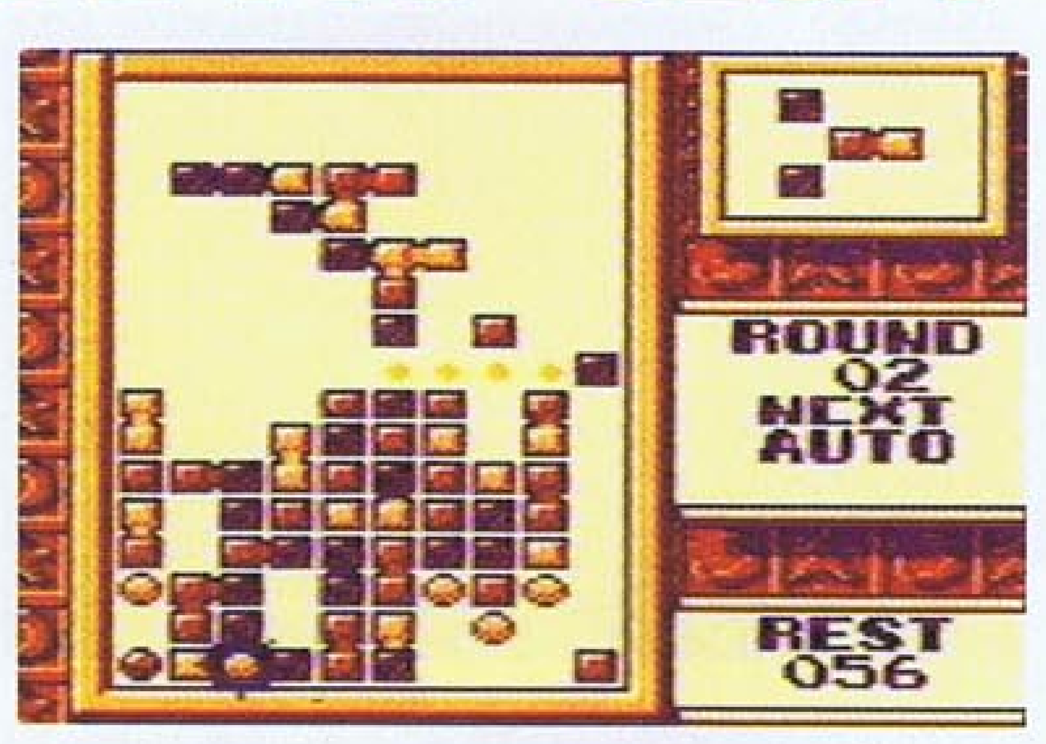
Ahora que has descubierto que **Tetris es el mejor complemento de tu Game Boy**, pero que de vez en cuando está bien eso de comprar un cartucho, qué mejor que empezar esta fiebre inversora con **Tetris 2**, la segunda parte del rompecabezas más logrado y adictivo de todos los tiempos. Entre otras cosas no sólo porque lleve el mítico nombre en su carátula, sino porque además responderá a tus expectativas: te **volverás a dejar la cabeza** intentando eliminar piezas.

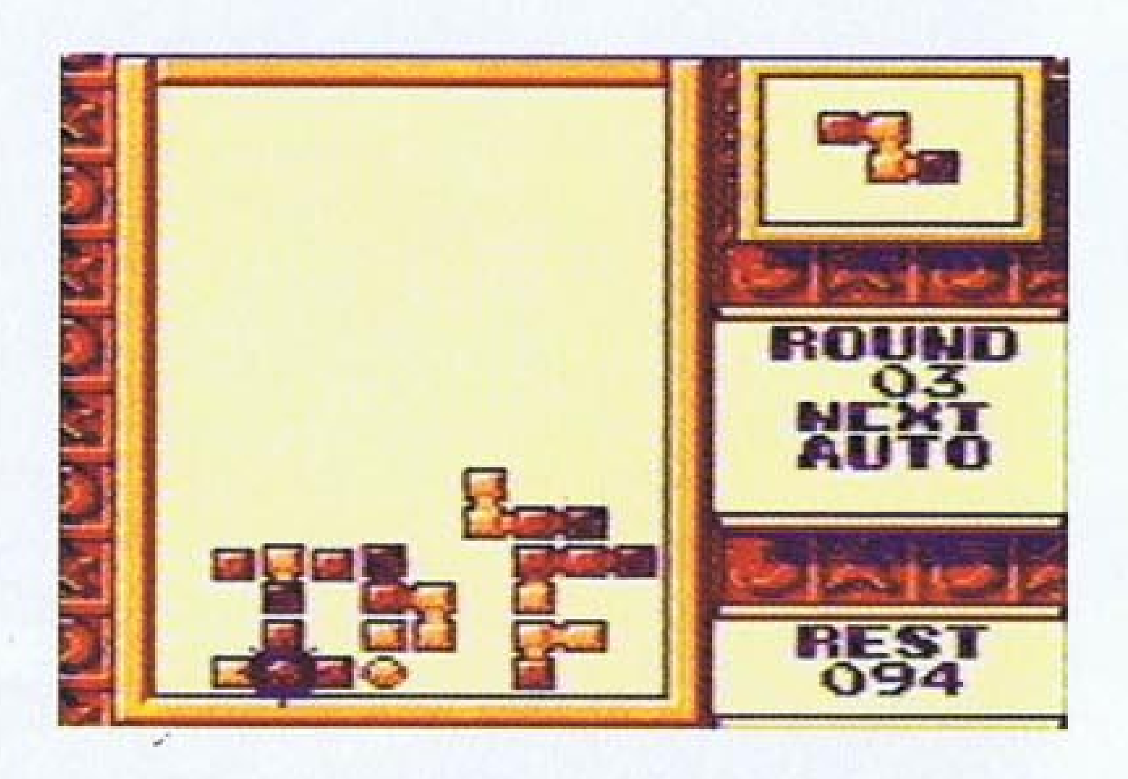
Tetris 2 es la evolución lógica del cartucho/placa recreativa más popular de todos los tiempos. En él no tendrás que agotar tus neuronas intentando casar piezas de varias formas, sino que **deberás eliminarlas en bloques de tres o más** piezas atendiendo a sus **colores o tonalidades**. ¿Fácil? Hombre, hay que atreverse. Tienes **3 modos de juego** a tu disposición. Uno, el normal. La parte inferior de la pantalla ha sido tomada por piezas de varias tonalidades entre las que hay **dos o tres que parpadean**. A la voz de ya comienzan a caer nuevos bloques sobre el asunto. Nuestro objetivo es hacer coincidir el tono de las piezas que caen con el de las parpadeantes.

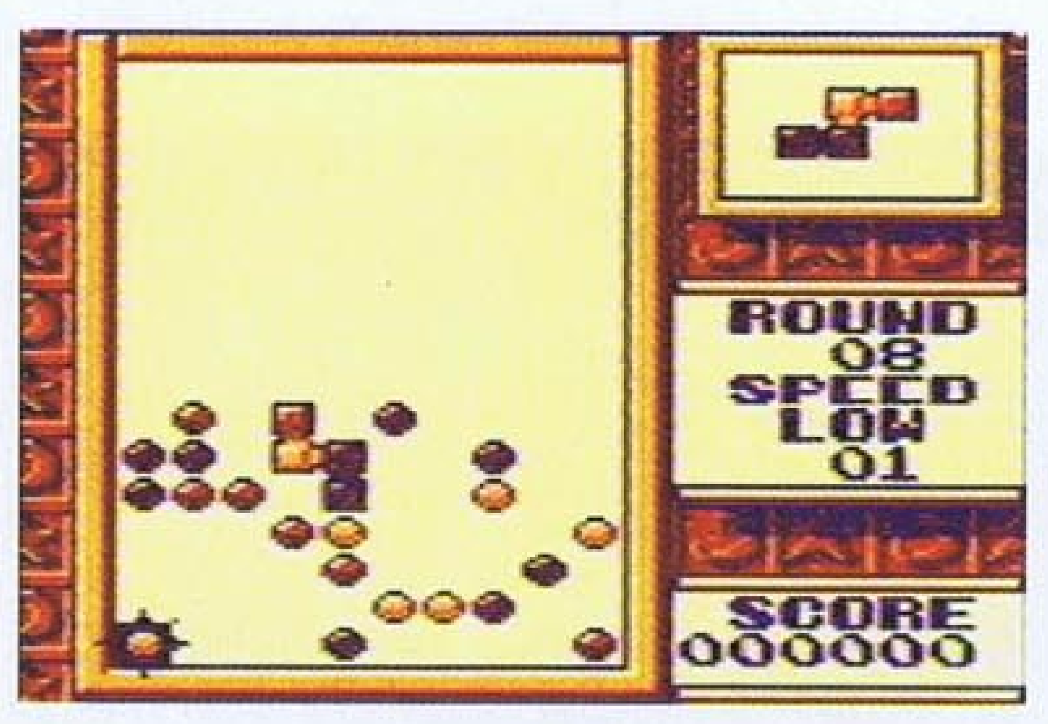
En los **modos versus y puzzle**, la mecánica es la misma sólo que con diferente planteamiento. En el versus deberás **eliminar las fichas flasheantes antes que tu rival** (máquina o humano con Game Link). En el puzzle tendrás que actuar rápido y fácil para **eliminar las piezas que parpadean con el menor número de movimientos**. La máquina te avanza con cuántos se puede hacer y tú te pones a lo tuyo, ¡pensar, chavalín!

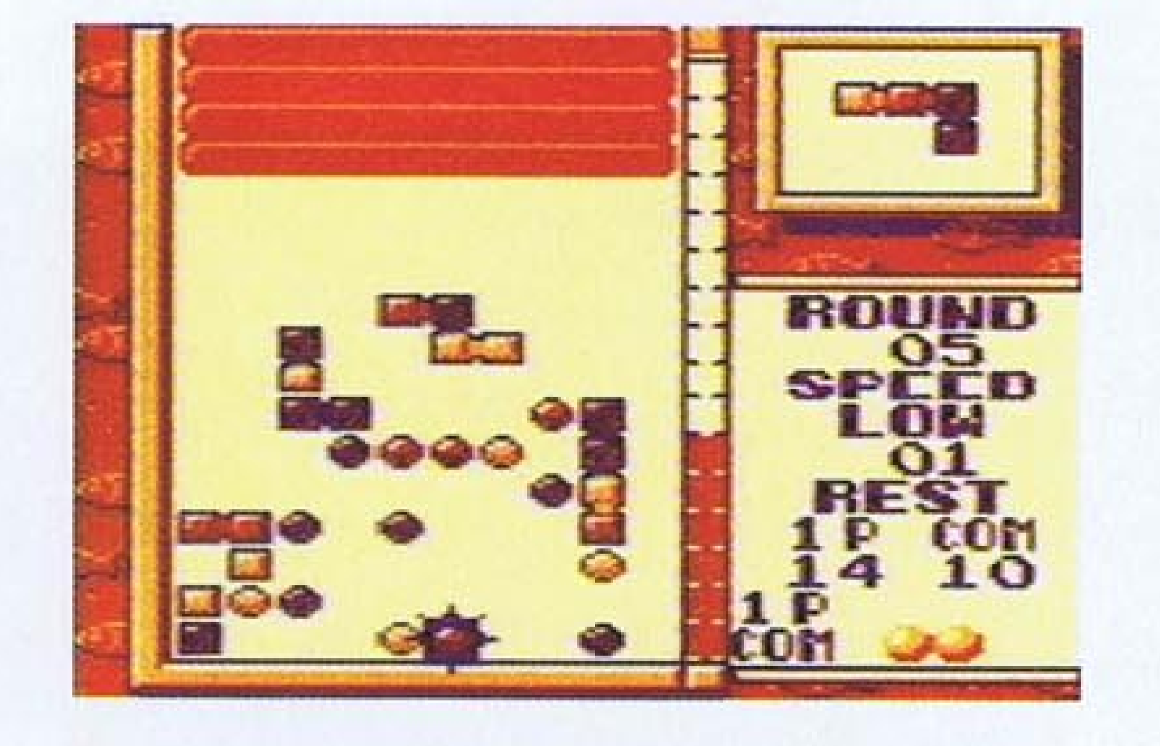
LA MANÍA QUE NO CESA











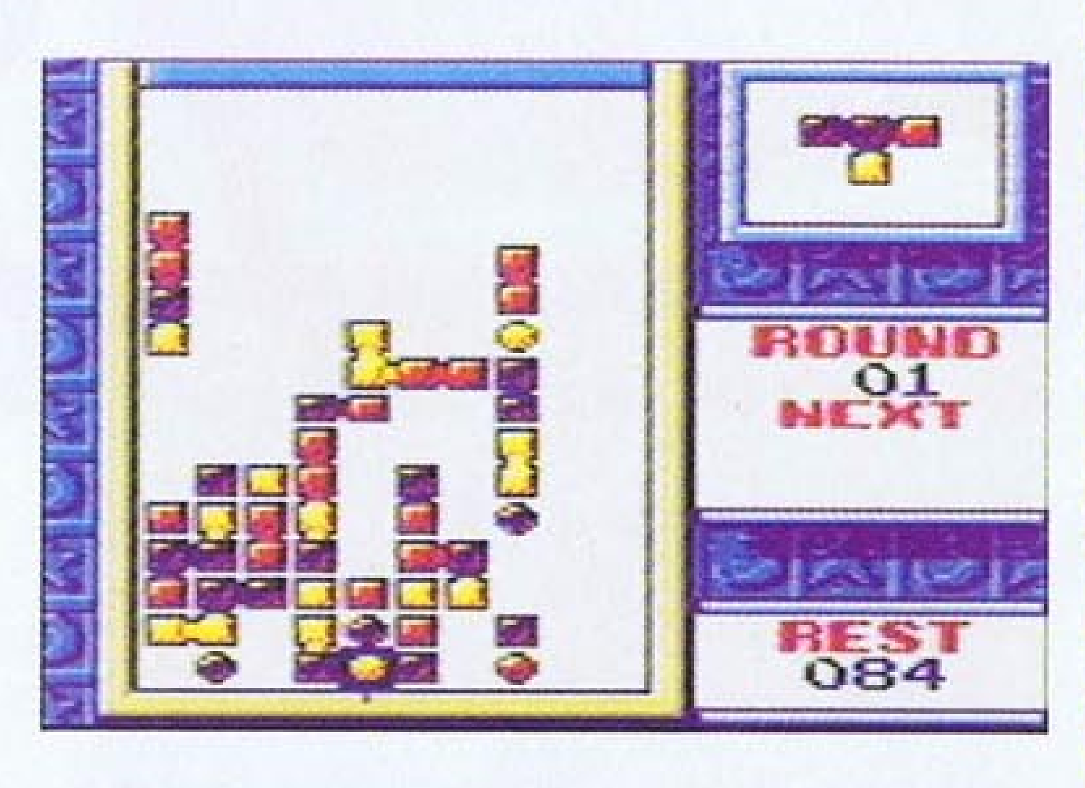
¿Sólo para listos? *La nueva mecánica Tetris (no líneas, sí eliminación de objetivos) te volverá loco. Porque cuando la pifies con una pieza, te va a costar un montón arreglarlo.*

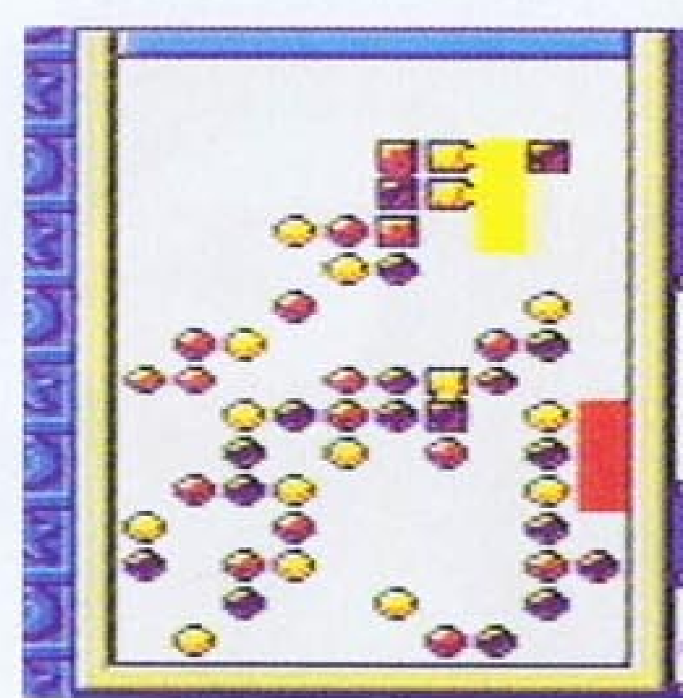
No, para todos los públicos. *En Tetris 2 podrás elegir la velocidad a la que caen las fichas y la fase en la que empezar. Lo decimos porque el principio es más sencillo.*

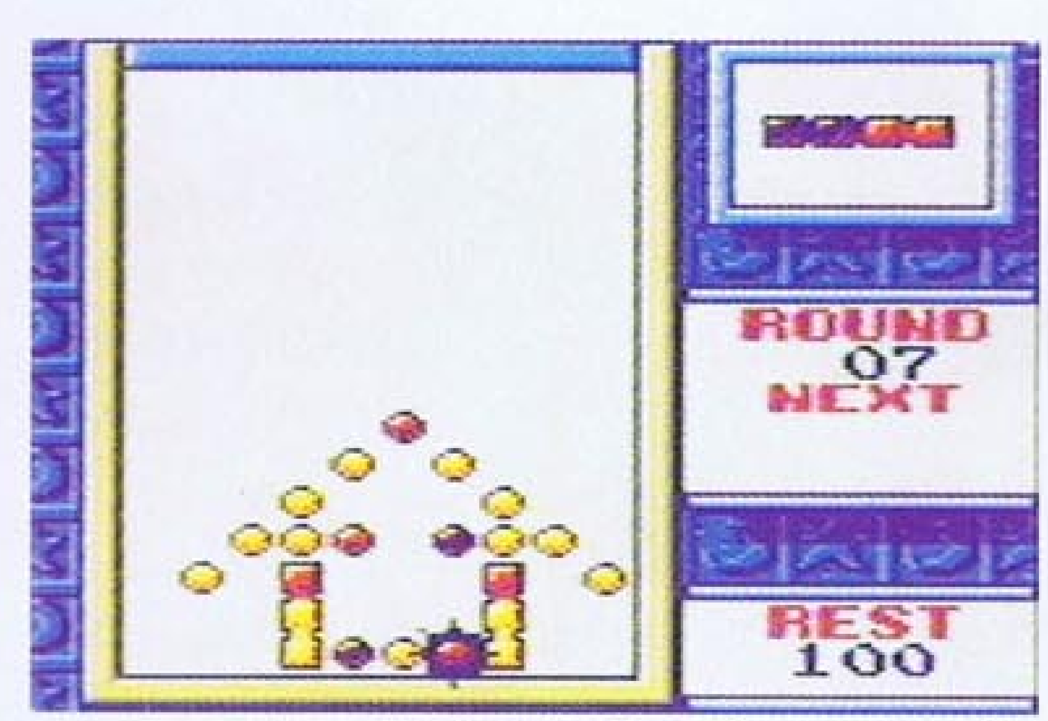
Modo versus. *Cada vez que tu rival elimine una ficha parpadeante, tu techo bajará una línea. También podrás acelerar la caída de las piezas del antes compañero. Prueba.*

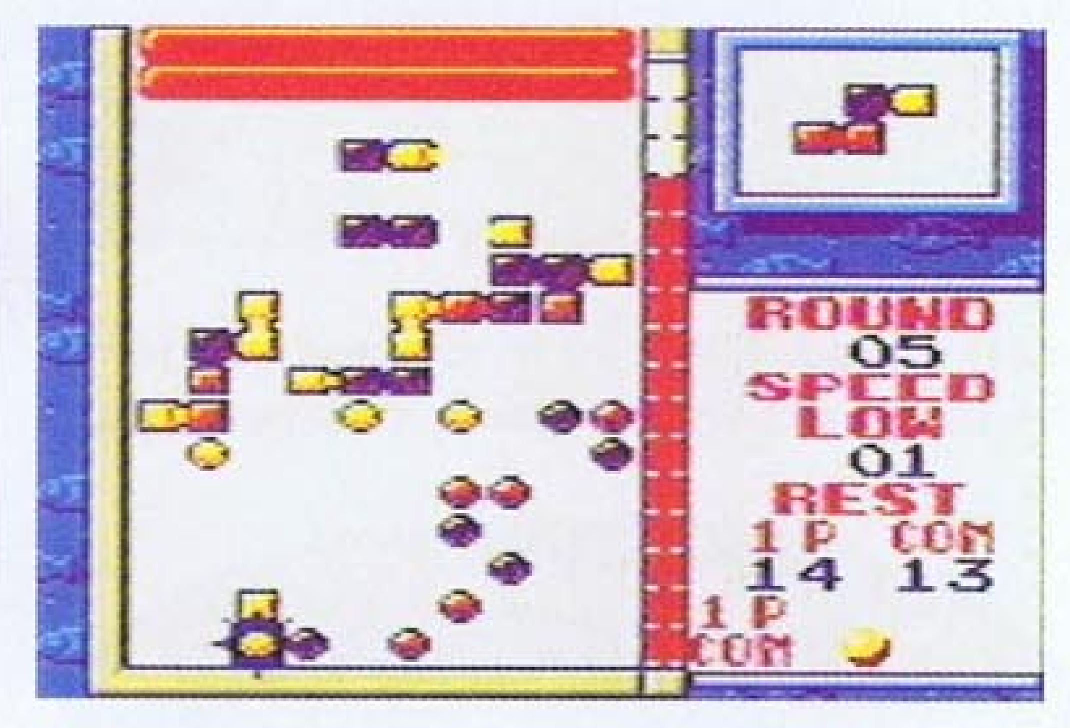
El primer cartucho diseñado para Super Game Boy

Que se tranquilicen los que alucinaron con la colorista preview del mes pasado, que este ***Tetris 2 sí que tiene colores****. Lo que pasa es que hemos preferido comentar la versión cuatricomía de Game Boy porque* ***Super Game Boy no va a estar disponible hasta el mes de septiembre****, y claro... Pero vaya, por aquello de que se os caiga la baba, que sepáis que Tetris 2 en SGB se olvida de las tonalidades para invitaros a* ***eliminar piezas en función de tres colores básicos: rojo, amarillo y negro****. El resto de la pantalla se queda en claros, azules celestes, algún verde y otro morado. El resultado es muy agradable. Nadie se ha roto el coco haciendo historias raras (no hay marco específico para Super Game Boy), pero es que de Tetris 2 no se puede sacar nada del otro jueves. Eso sí, queda* ***fresco, novedoso, muy pastel*** *y, sobre todo, original. Ya sabéis, aunque de momento no tengáis Super Game Boy,* ***haceos con Tetris 2****, es igual de adictivo sobre portátil y tiene un gran aliciente: en Septiembre podréis jugarlo sobre una Super Nintendo.*



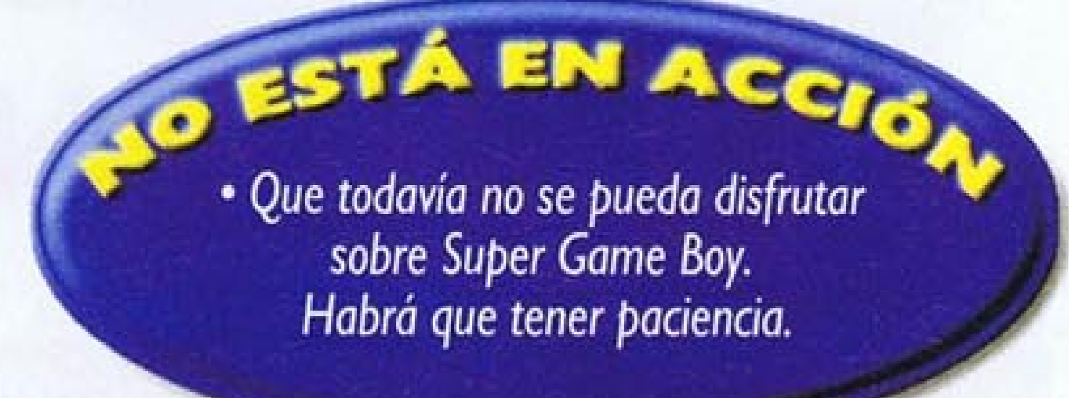






- *Los tres modos de juego.*
- *La nueva mecánica es súper adictiva.*
- *Aquello de los colores, claro.*



- *Que todavía no se pueda disfrutar sobre Super Game Boy. Habrá que tener paciencia.*

Técnicas secretas para jugar a romperse la cabeza

- *No quites ojo a* ***las fichas que parpadean****. Hay que* ***eliminarlas en todos los modos de juego*** *y cueste lo que cueste.*
- *Atento también a las* ***fichas divisibles****, es decir, aquellas que se descomponen cuando rozan a un fija. Si eres rápido, podrás* ***guiar uno de estos trozos descompuestos*** *hacia el lugar que más te convenga.*
- *La gran pieza de* ***cuatro fichas iguales*** *te permitirá* ***eliminar todas las piezas del mismo tono*** *que tengas en pantalla. Basta con que la hagas* ***chocar con otros dos o tres bloques de ese color****.*
- *Procura* ***no dejar huecos****, espacios o como quieras llamarlo. Nunca se sabe* ***qué tipo de combinaciones se esconden*** *tras las pilas de bloques aparentemente sin orden ni concierto.*
- *Antes de empezar a jugar no pases por alto el* ***apartado de las opciones****. Mide la* ***velocidad*** *y el "stage" o* ***fase en el que quieres empezar*** *(la música puedes dejarla como quieras) para que no te consumas a las primeras de cambio.* ***Un tironcito gradual*** *no le vendrá mal a tu juego. Llega un momento en que la dificultad asusta, muchacho.*



NINTENDO
Nintendo

Megas: **2** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **3 velocidades**

• Tipo de Juego:
Es un arcade de plataformas y tal, tal... ¡De inteligencia, de habilidad, de esquemas mentales, de rapidez de reflejos, de vista, oído, tacto, gusto y olfato!

• Desarrollo:
Tres modos de juego para exprimir las neuronas. El normal, o a por todas; el puzzle, o acaba con todo en pocos movimientos; y el versus, para CPU o amigo.

• Tecnología:
Es el primer juego diseñado específicamente para Super Game Boy. O sea, que tiene muchos colores y que sólo se pueden saborear sobre una Super Nintendo.

• Duración:
No tenemos dedos, ni universos, ni infinitos para contar las horas que vais a pasar jugando con este ya clásico de los rompecabezas.

GRAFICOS - -
Imposible puntuar su calidad gráfica. Tiene los gráficos que debe tener. Y ya está.

SONIDO 69
Algo pachanguero, pero en el sentido de festivo, pegadizo y simplón de la palabra.

MOVIMIENTO - -
Tampoco nos mojamos en este aspecto. Parece que todo se mueve muy bien...

JUGABILIDAD 92
Facilito al principio y complicado a la mitad. A elegir: la velocidad a la que caen las fichas y el stage en el que comenzar.

ENTRETENIMIENTO 93
Apasiona desde el principio. Quizá cuesta un poco hacerse con la mecánica, pero en cuanto le cojáis el aire, ya veréis...

Opinión
Se ha hecho esperar pero impactará de igual forma. No sólo porque acumule colores para SGB, sino porque es hiperjugable y sensacional. Es cierto que ha arriesgado algo en el planteamiento, pero la agonía se acaba en segundos. Los tres modos de juego que ofrece, las opciones de velocidad y elección de nivel, más el gradual aumento de la complicación harán que jubiléis al primer Tetris. Al tiempo.

Recomendación
Para los que sólo tenían un juego de Game Boy. ¡Que ya es hora de comprarse otro!

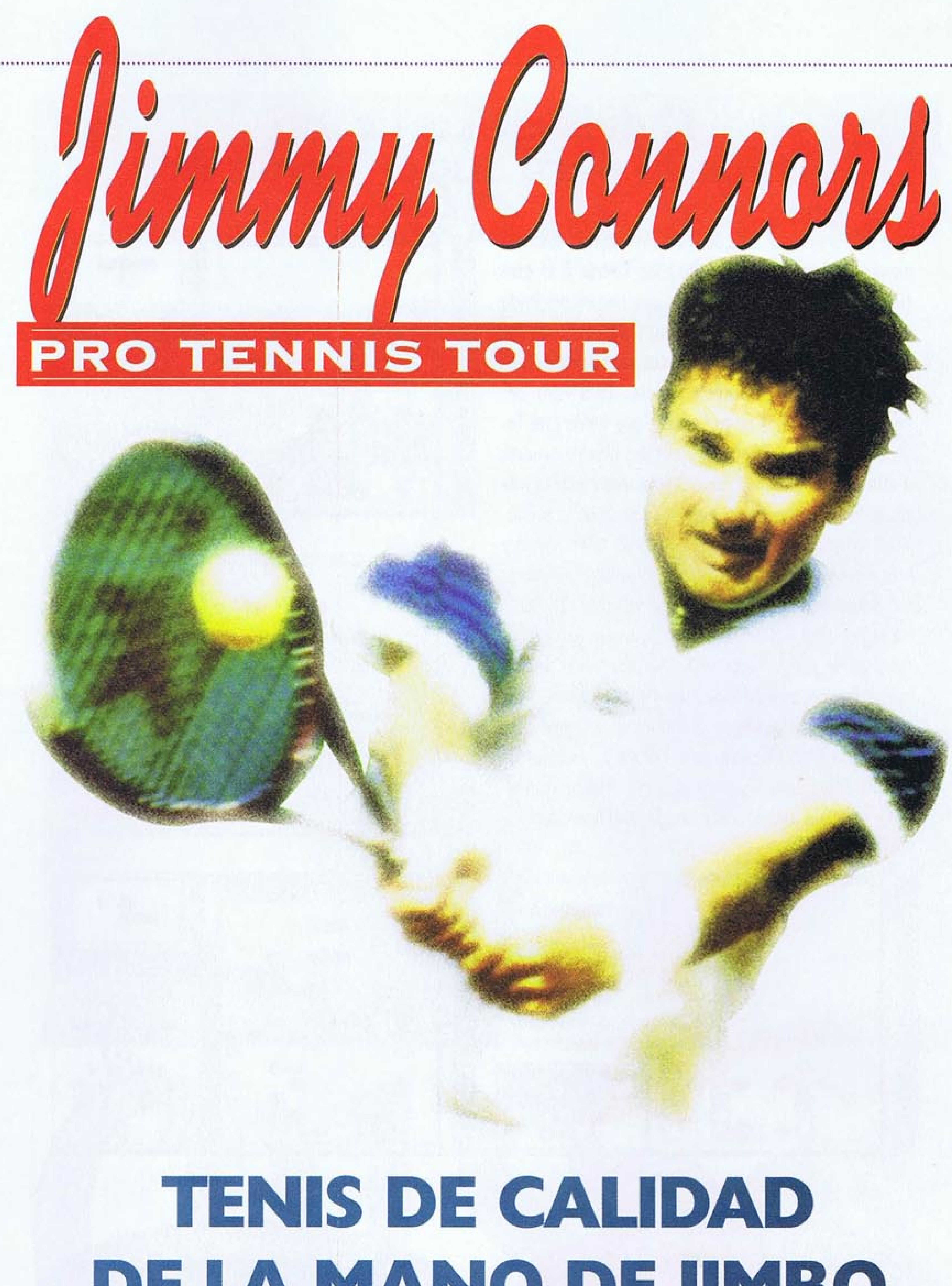


SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Jimmy Connors

PRO TENNIS TOUR



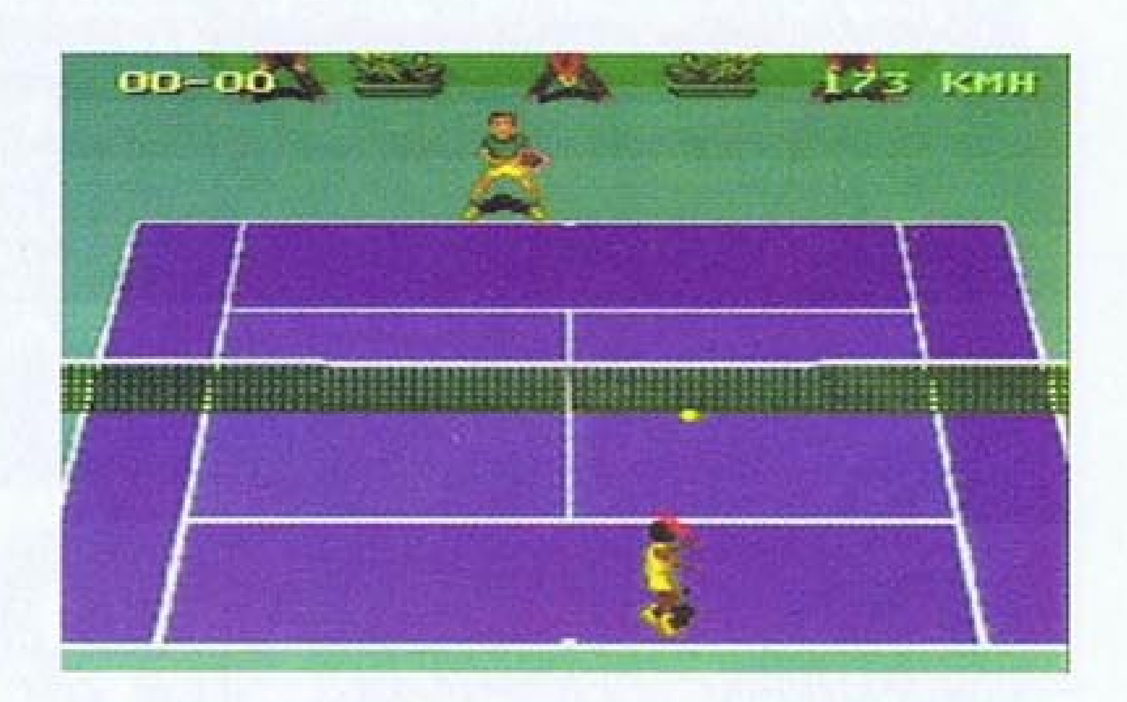
TENIS DE CALIDAD DE LA MANO DE JIMBO

Hay que reconocer que muchos cartuchos tienen el don de la oportunidad, la cualidad de aparecer en el momento justo y en el lugar adecuado. Es como si los programadores, cual Rappel de la informática, adivinasen la fecha más conveniente para lanzar sus creaciones. Algo así ha ocurrido con **Jimmy Connors Pro Tennis Tour,** un magnífico juego de tenis que aparece en España después de que nuestros tenistas anunciaran al mundo que aquí, aparte de toreros, flamenco y sol, también sabemos dar buenos raquetazos.

El caso es que a muchos os gustaría emular a Bruguera, Arantxa y compañía sin salir de vuestra habitación, y nada mejor para eso que probar este juego. ¿Que por qué? Pues en primer lugar, **por su jugabilidad. Cada botón permite realizar un golpe distinto de forma sencilla** (golpes cortados o planos, voleas y globos), **controlando su potencia** (según el tiempo que mantengáis presionado el botón de turno), **y su efecto** con L y R.

Pero como lo que querréis es poner en práctica esta teoría, pues nada, ahí tenéis **partidos de exhibición** y un completísimo circuito en el que podéis jugar **hasta 29 torneos** similares a los reales. Entre las opciones no faltan **seis superficies diferentes** (tierra batida, hierba, pista rápida, indoor y dos curiosidades: desierto y antártica), **16 tenistas** a elegir, con la presencia estelar del mismísimo Connors, y la posibilidad de disputar **partidos de dobles en los que participen hasta 4 jugadores** utilizando el Super Multitap.

En fin, que el tenis está de moda, y seguirá estándolo mientras haya juegos de la calidad de Jimmy Connors Pro Tennis Tour.



La velocidad de la bola. *Hasta los 225 Km/h ha llegado uno de nuestros servicios. El reto está ahí...*

Sesiones de entrenamiento





Antes de jugar un partido, es conveniente entrenar bien todo tipo de golpes. Para ello disponéis de un ***modo de práctica*** *en el que cinco profesores os enseñarán* ***cómo golpear desde el fondo de la pista, volear y sacar*** *con potencia. Ojo a los políglotas, porque los textos están* ***en francés.***



Connors también gana en N.E.S. y Game Boy



Versión Game Boy

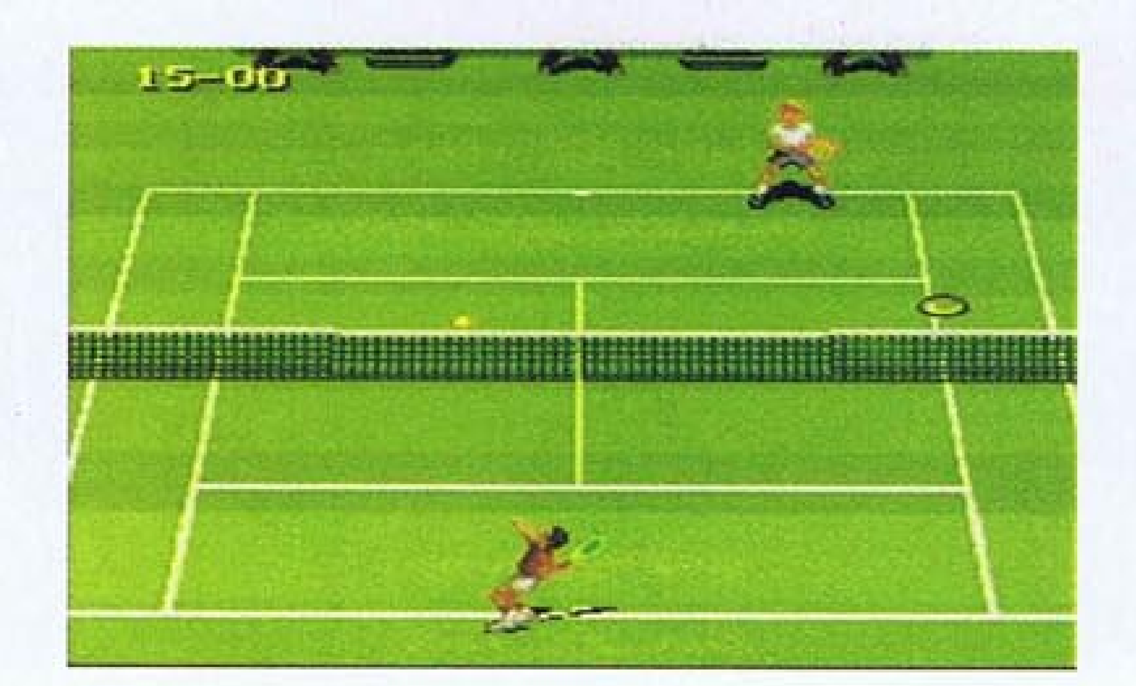


Versión N.E.S.

Buena prueba de que **Ubi Soft no se ha olvidado del resto de las consolas Nintendo**, es que al mismo tiempo que la versión para Super **saldrán a la venta las versiones NES y Game Boy** de esta pequeña maravilla del tenis. Distribuidos también por **Arcadia Software**, ambos programas atesoran una gran calidad. Tanto en 8 bits como en portátil se ha pretendido simular el deporte de la raqueta ofreciendo **buenos gráficos, golpes contundentes y una jugabilidad** que, en cuanto le cojáis el tranquillo, os dejará alucinados. ¡Probadlo!



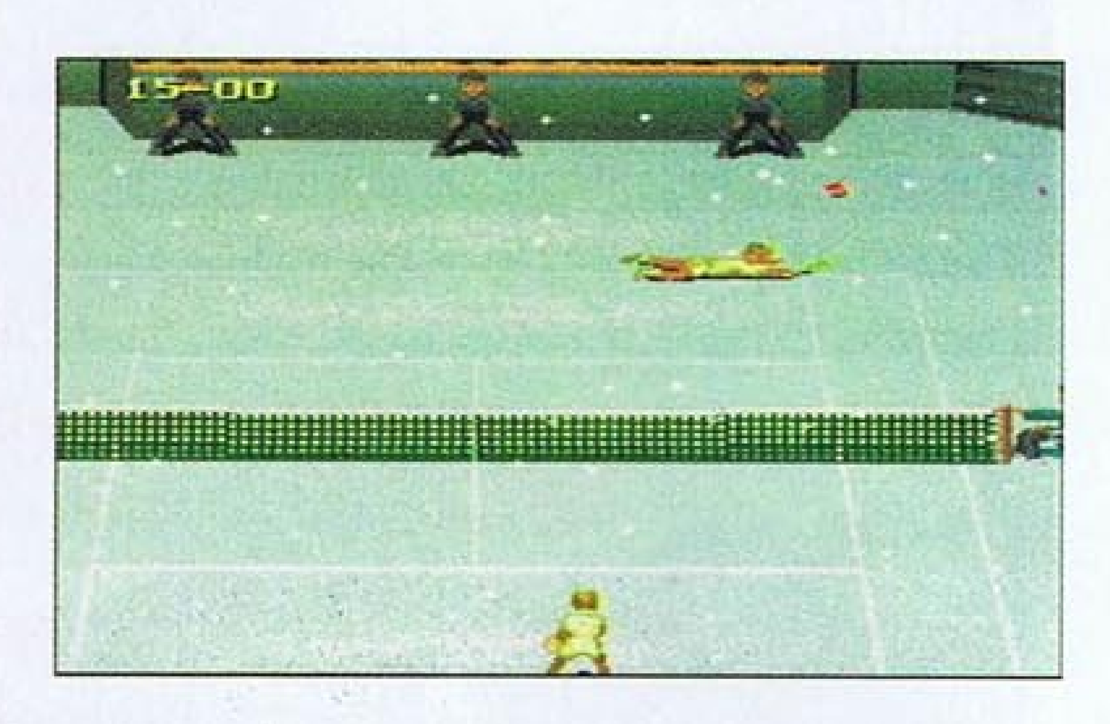
También a dobles. Si tuyo es el Multitap, atrévete a echar una partida de tenis junto a otros tres amiguetes.





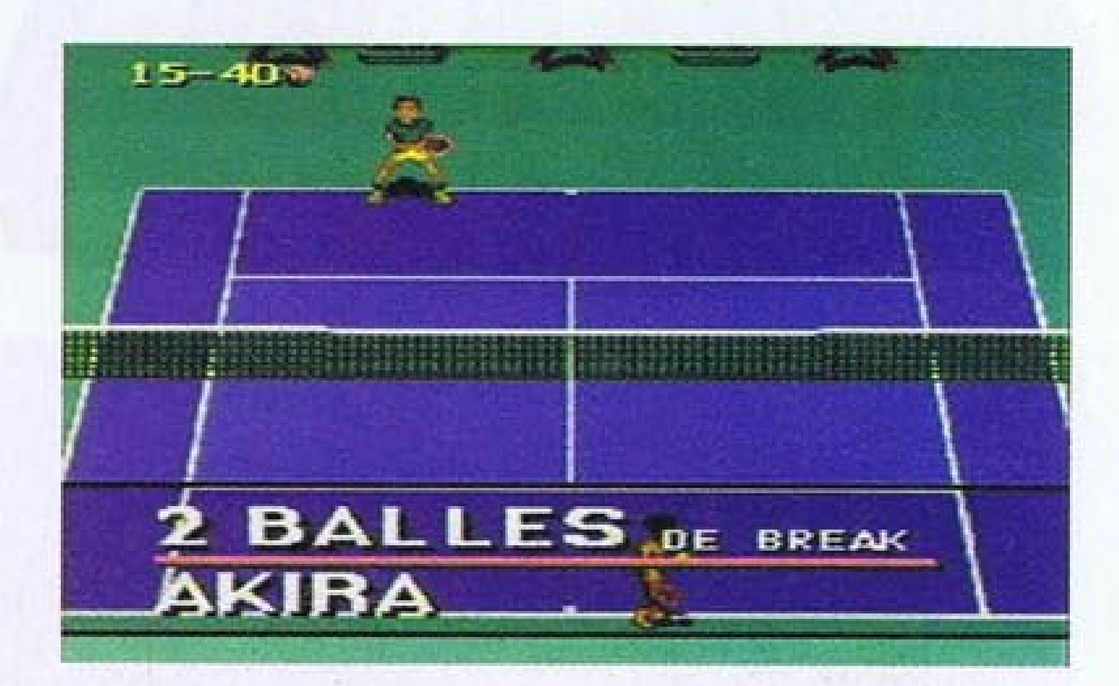


Un circuito de primera. Los más importantes torneos de la temporada ATP se pueden disputar en este cartucho.

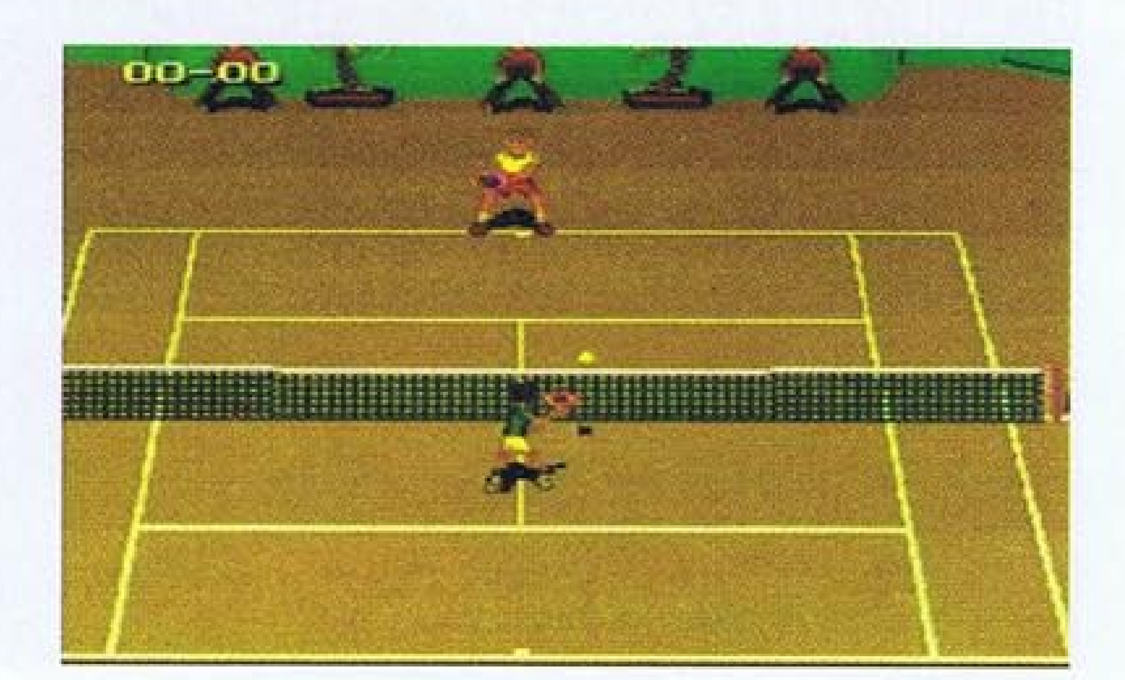


Pista antártica. Entre los seis tipos de superficie se encuentra una cubierta de nieve. Como curiosidad no está mal.





No perdáis detalle. De eso se encargan los mensajes que aparecen dando todo tipo de información sobre el juego.





UBI SOFT
Blue Byte

Megas: **8** Vidas: **-**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Estamos ante un simulador de tenis que, además de imprimir el máximo realismo a los partidos, reproduce fielmente el desarrollo del circuito ATP.

• Desarrollo:
Se pueden jugar partidos de exhibición "a la carta" (individuales o dobles, nº de sets, superficie, etc.) o bien tomar parte en el circuito individual.

• Tecnología:
Los gráficos y las animaciones son excelentes, y a la hora de elegir torneo aparece una imagen del mundo en pleno zoom a lo Modo 7.

• Duración:
Ganar todos los torneos no es fácil, y menos en el nivel profesional. En todo caso, la adicción os hará jugar partidos de exhibición durante mucho tiempo.

GRAFICOS — **88**
Realistas, muy nítidos y con unas animaciones de lujo. Poco más se puede pedir.

SONIDO — **87**
Aunque se echa en falta una música más espectacular, los fx son sorprendentes.

MOVIMIENTO — **91**
Variados, rápidos y, lo que es más importante, muy fáciles de ejecutar.

JUGABILIDAD — **90**
A poco que practiquéis, conseguiréis hacer cualquier golpe que pueda verse en un partido real.

ENTRETENIMIENTO — **91**
No os podéis imaginar la capacidad de adicción que posee este juego. ¿Será porque divierte un montón?

Opinión
Jimmy Connors estará pronto en lo más alto de las listas de éxito. Pero no sólo porque sea divertido y nos haga pasar muy buenos ratos, sino además por sus gráficos de lujo, por la amplísima gama de movimientos que ofrece y por su asombrosa jugabilidad. No se puede quejar este grande del tenis, a los chicos de Ubi les ha quedado el cartucho que ni pintando. Sólo falta que ganemos en Wimbledon.

Recomendación
Para aspirantes a ganar Roland Garros y para quienes "sólo" quieren divertirse.

90

GAME BOY

UN PUNTO PARA LLENAR EL VERANO DE RITMO



Cool Spot

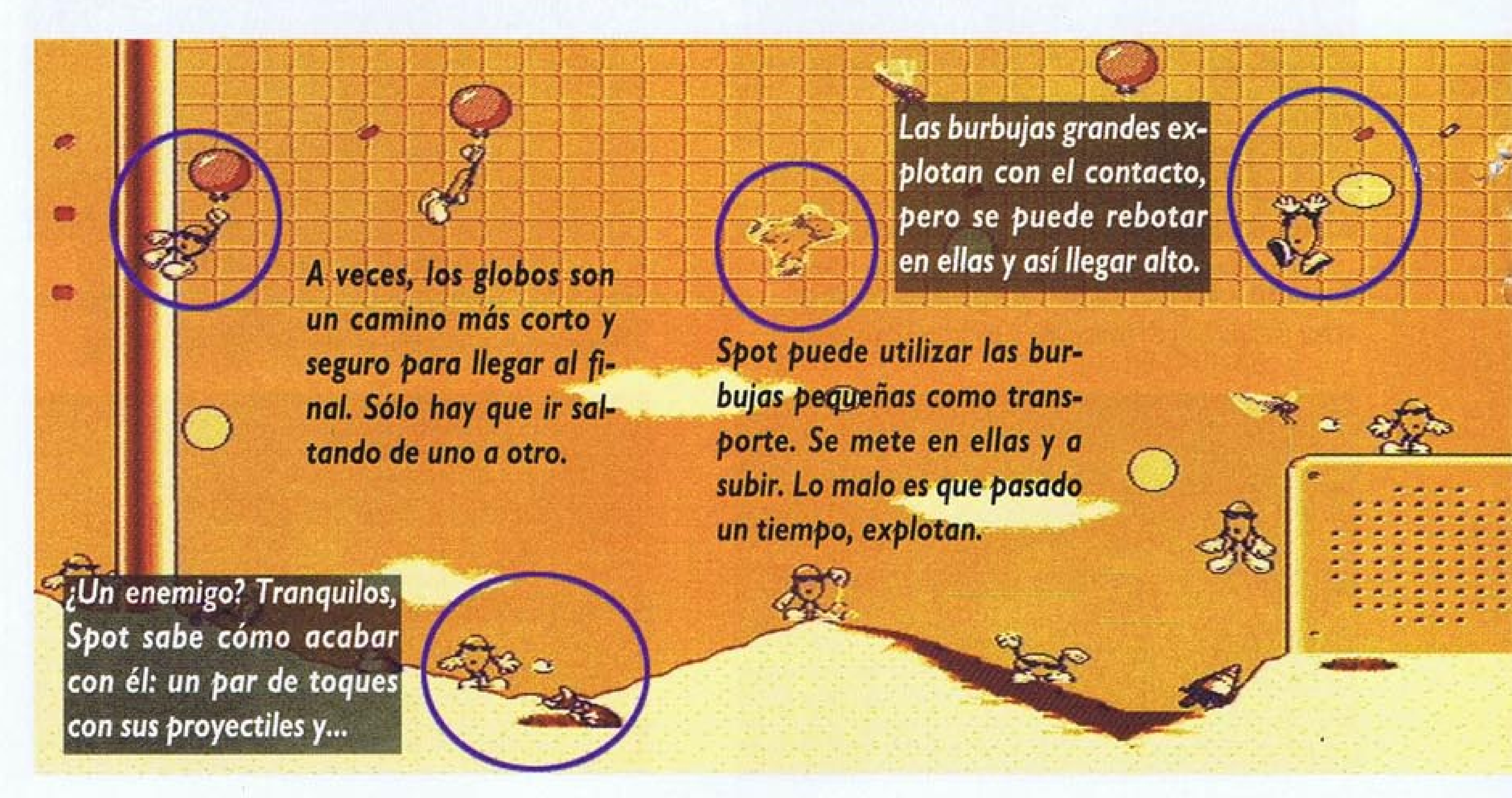
Presentar a estas alturas a **Cool Spot** es casi como revelaros que dos y dos son cuatro, o que en los exámenes de junio ha habido más chuletas circulando por las clases españolas que en un asador-restaurante. Vamos, lo que los entendidos en el tema llaman una perogrullada, porque este personaje se ha convertido en todo un clásico de los videojuegos. La marcha y el ritmo del punto rojo de Seven Up ya nos deleitaron en la Super hace unos meses, y **ahora es la portátil de Nintendo la que acoge las aventuras de la estrella de Virgin** en un cartucho que se presenta en sociedad con un **desarrollo muy similar al de su hermano de los 16 bits.**

El enredo en el que se mete Cool Spot parte de una situación límite: todos sus compañeros han sido secuestrados y metidos en celdas por alguna mente perversa y maliciosa. Imaginaos ahora el papelón que le cae a nuestro amigo, porque se ha confiado en él para **liberar al resto de sus congéneres.** Lo malo es que no puede romper las cerraduras de las jaulas con los proyectiles que lanza normalmente, sino que tiene que hacerlo **con un súper proyectil** que sólo conseguirá si **reúne un número concreto de súper puntos.**

Estas líneas generales se completan con **ocho fases de ambiente veraniego llenas de plataformas** (la playa, el muelle, el muro, la patrulla surfista...), multitud de enemigos, los infrapersonajes, que tratarán de hacerle la vida imposible, más **una musiquilla y unas animaciones marchosas y divertidas a tope.** Así que quedaos con el mensaje: que nadie se mueva, porque **Cool Spot ya tiene versión de sus aventuras en Game Boy**.



***A salto de punto**. Cool Spot puede saltar, como en esta imagen, pero también sabe colgarse de globos, trepar, etc.*



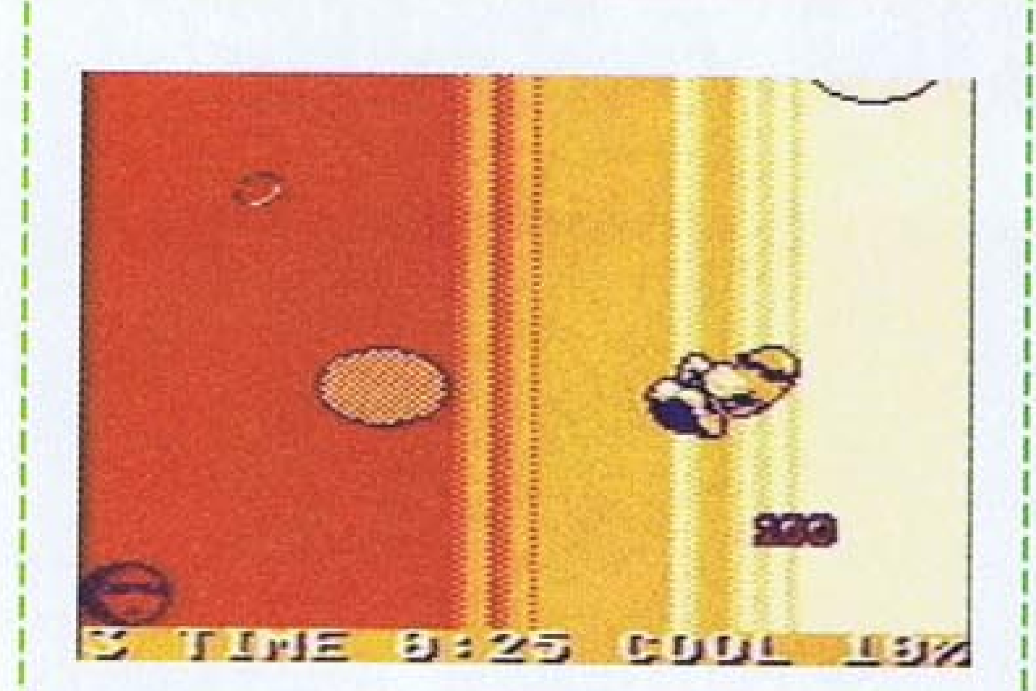
A veces, los globos son un camino más corto y seguro para llegar al final. Sólo hay que ir saltando de uno a otro.

Las burbujas grandes explotan con el contacto, pero se puede rebotar en ellas y así llegar alto.

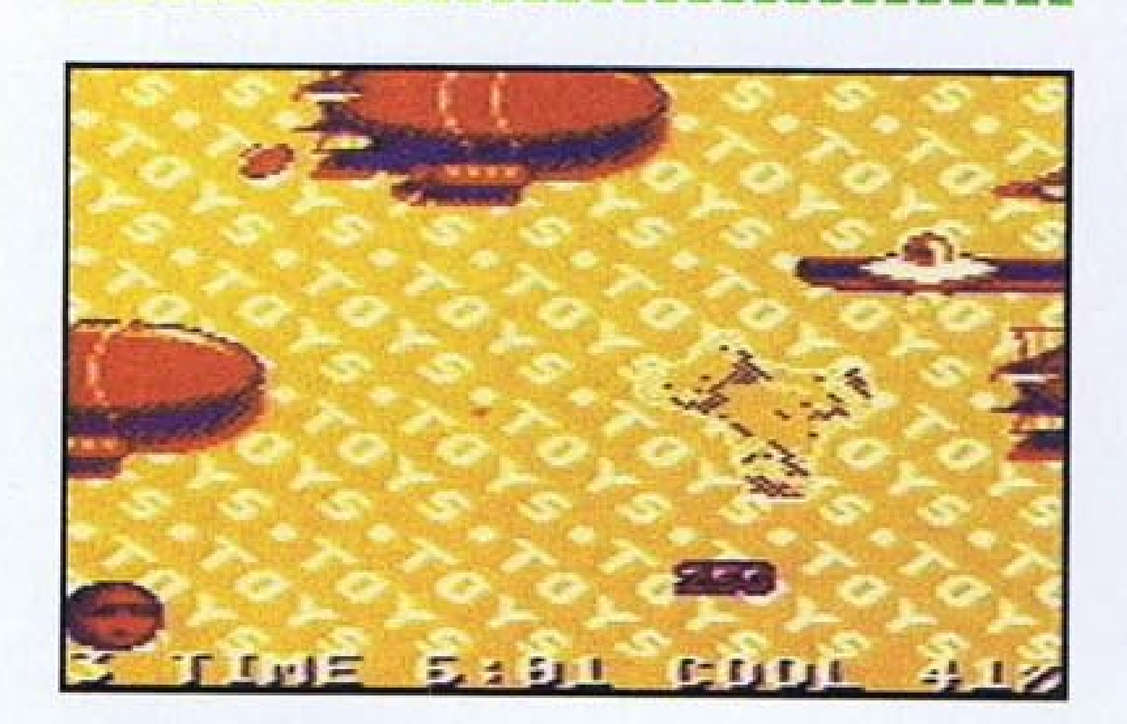
Spot puede utilizar las burbujas pequeñas como transporte. Se mete en ellas y a subir. Lo malo es que pasado un tiempo, explotan.

¿Un enemigo? Tranquilos, Spot sabe cómo acabar con él: un par de toques con sus proyectiles y...

Bonus embotellados

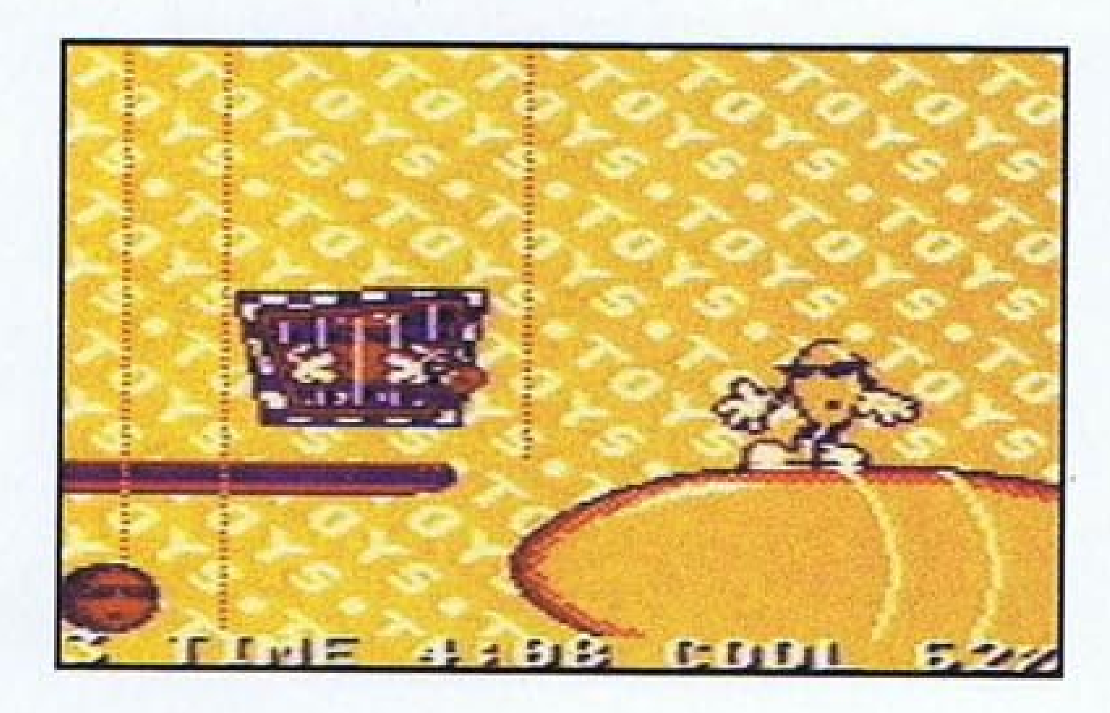


Las **fases de bonus** se desarrollan dentro de una botella. Cool debe **subir hasta su cuello** por medio de las burbujas si quiere hacerse con **1 continuación**.

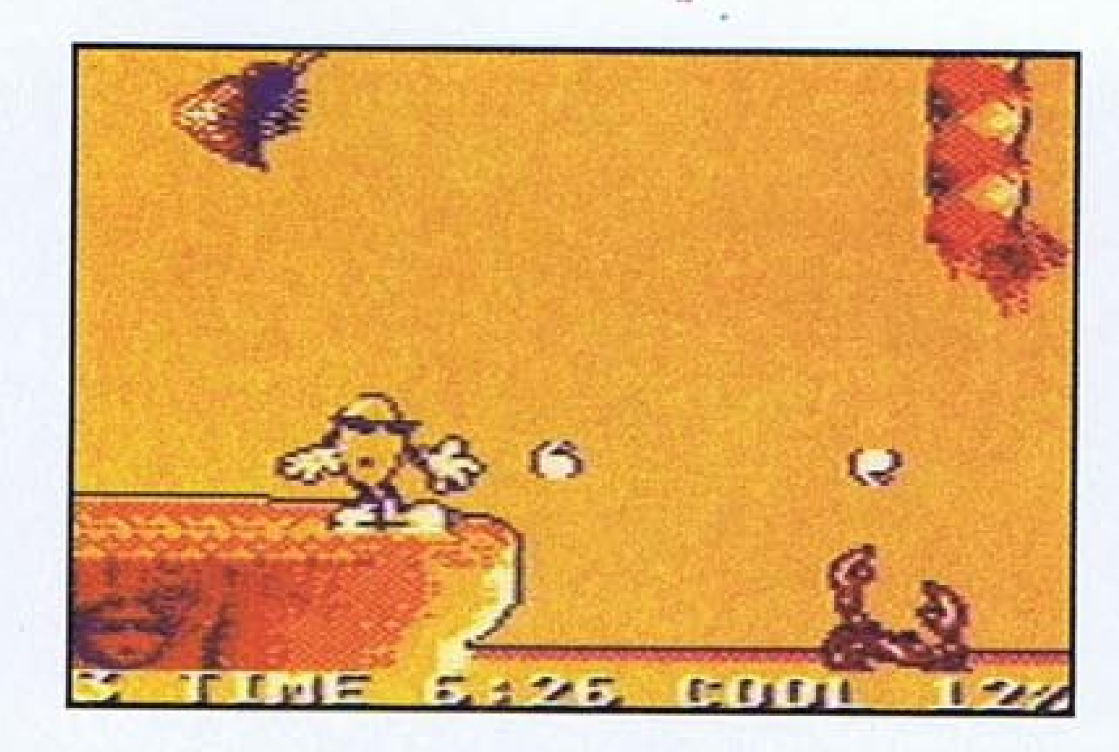


NO ESTÁ EN ACCIÓN

• Que las partidas comiencen sin continuaciones y luego sea tan difícil conseguirlas en los bonus.



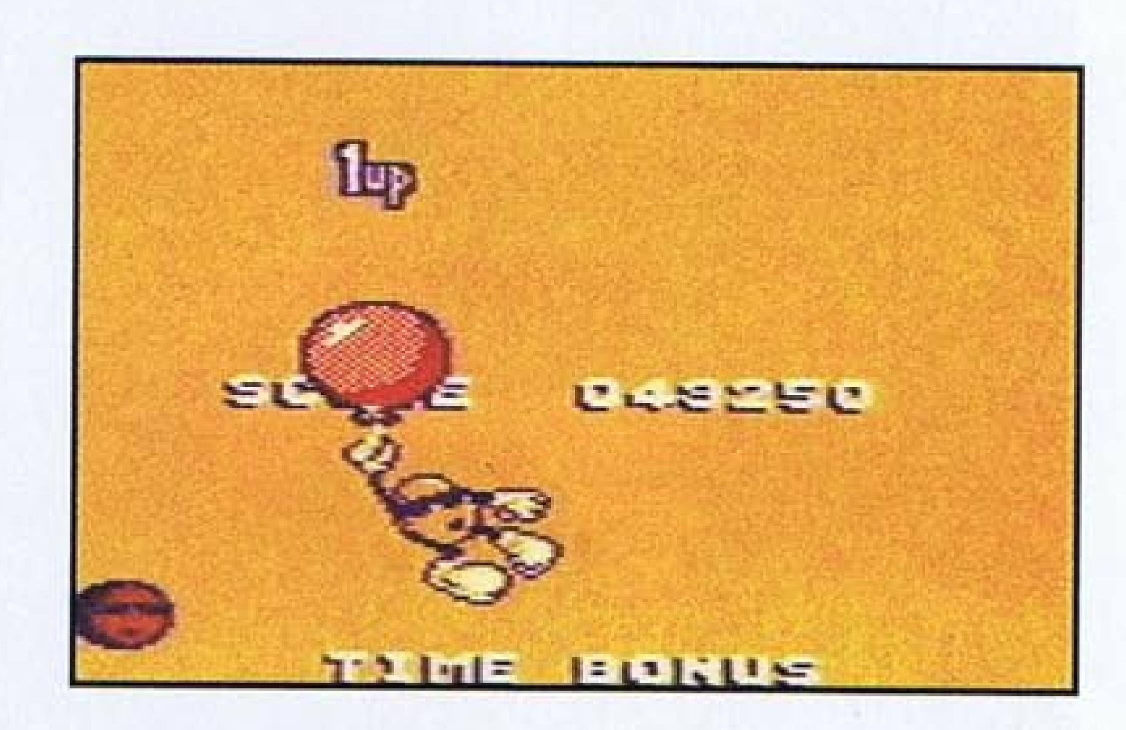
¡Socorro! Para rescatar a sus amigos, Spot tiene que ir antes recogiendo tantos puntos rojos como le hayan pedido.



Lanzando proyectiles. El arma principal de nuestro punto son estas bolas blancas que dispara en todas las direcciones.

ESTÁ EN ACCIÓN

• Que esta versión sea tan fiel a la aparecida para Super Nintendo.
• Las magníficas animaciones de Cool.

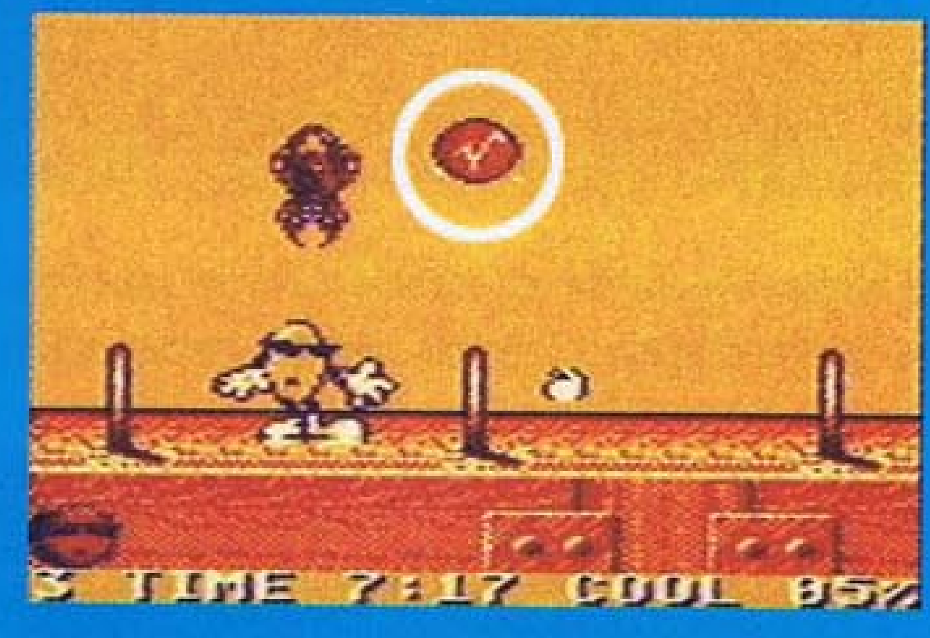


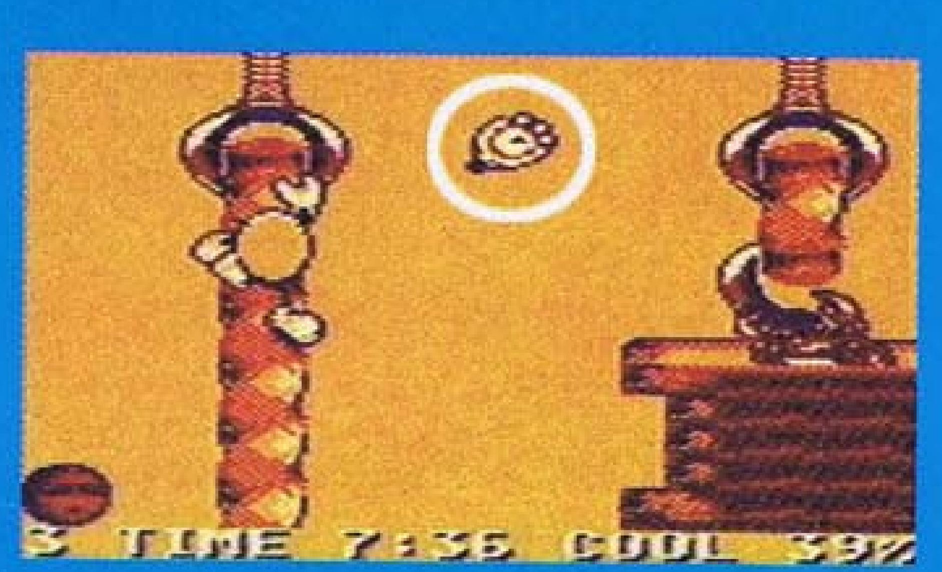
A por la vida extra. Al final de cada fase, y según cómo lo haya hecho, Cool Spot recibe una serie de puntos. Si reúne los suficientes, obtendrá el preciado icono de vida extra.

La supervivencia de un punto



La aventura que le ha tocado vivir a Spot no es nada sencilla. Menos mal que los programadores se han portado bien y **han puesto a su disposición varios items** con diferentes utilidades: **el supervaso** rellena su energía, **los superpuntos** valen por varios puntos normales, **y el cronómetro** le da tiempo extra para superar la fase.







VIRGIN INTERACTIVE
NMS Software

Megas: **2** Vidas: **4**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Cool Spot puede que no sea el rey de las plataformas, pero alcanza la categoría de príncipe. ¡Cómo se desenvuelve saltando y colgándose de todas partes!

• Desarrollo:
El juego consta de ocho fases y empieza sin ninguna continuación. Eso sí, podéis acceder a un nivel de bonus y allí obtener continuaciones extra.

• Tecnología:
El ritmo que imprime Cool Spot a sus movimientos es sorprendente. Su parecido con el cartucho de Super demuestra que estamos ante una gran versión.

• Duración:
La aventura de nuestro punto es bastante difícil. Si no conseguís continuaciones en las fases de bonus, os llevará varias semanas acabarla.

GRAFICOS — **89**
Cool exhibe las mejores animaciones vistas en mucho tiempo en la portátil.

SONIDO — **87**
El tradicional ritmo de Cool Spot se refleja perfectamente en la música del juego.

MOVIMIENTO — **88**
Se mueve bien, salta, lanza proyectiles, trepa y hasta juega con un yo-yo. Genial.

JUGABILIDAD — **81**
Nos hubiese gustado contar con alguna continuación desde el principio, porque es un pelín difícil.

ENTRETENIMIENTO — **88**
Es bonito y muy divertido. ¿Resultado? Una adicción que os hará gastar pilas y más pilas. O luz y más luz.

Opinión

Cool Spot se ha ganado una merecida fama como uno de los personajes más cachondos del videojuego actual. El alto nivel de sus aventuras en Super hacía que esperásemos mucho de esta versión para Game Boy, y la verdad es que ha sabido conservar toda su esencia. El juego es, salvando las lógicas limitaciones, casi calcado a su hermano mayor. Y eso supone ritmo, buenas maneras y mucha complicación.

Recomendación

Para los que disfrutan con las plataformas y los buenos cartuchos de Game Boy.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

COMO DESAFÍO TOTAL, SÓLO QUE SIN ARNIE

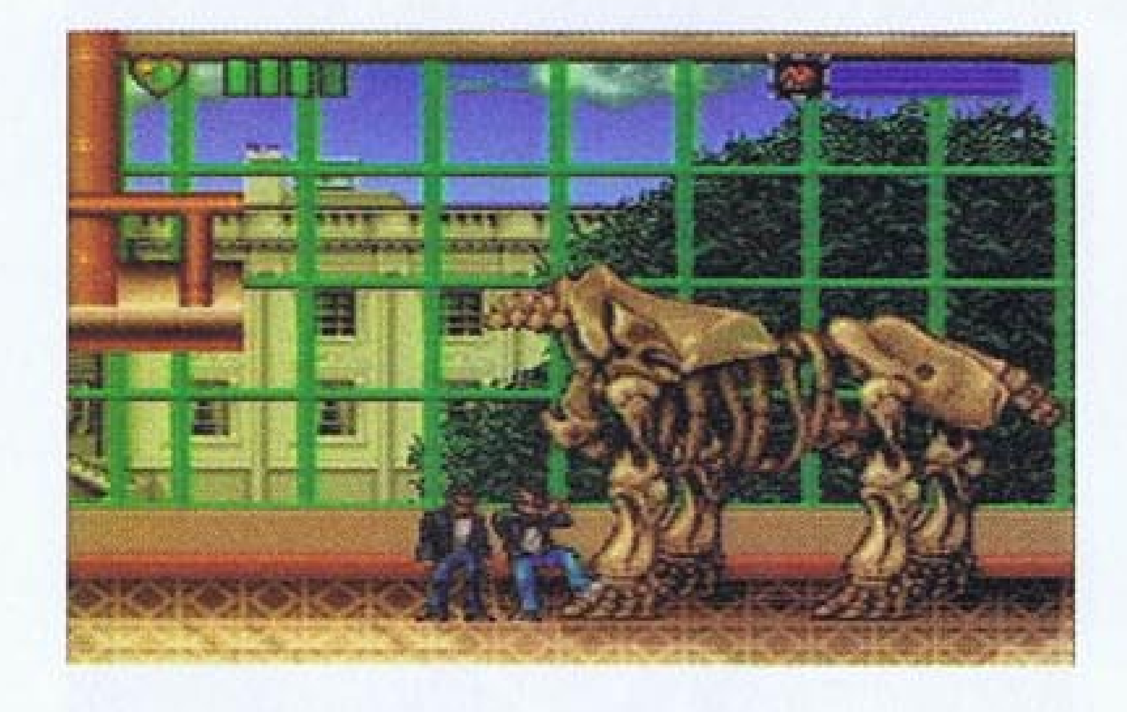


TIME TRAX

Puede que **Malibu Games** no os suene mucho, pero lo cierto es que es una de las compañías que más está pujando en USA. Suyos serán algunos de los personajes que más pitan por allí. Ya sabéis, de cómics y esas cosas. Darien Lambert, sin embargo, no va precisamente de dibujos. Él solito protagoniza una **serie de televisión muy popular en EEUU**. Se llama **Time Trax**, va de un lío temporal de narices, tiene a este policía súper dotado de protagonista y cuenta una historia de viajes al pasado, ¿o era al futuro?, en la que **golpes, disparos** y mucho espíritu yankee pretenden que pasemos un rato entretenido.

Time Trax es también el nombre del cartucho que ha salido de la conversión. Llega bajo el **sello de THQ**, y se desarrolla a lo largo de **8 fases** interrelacionadas. En él adoptamos el papel del gran policía y contamos con una serie de **llaves cuerpo a cuerpo**, una pistola meteórica que paraliza y destruye y un **poder sobrenatural** que consiste en ralentizar el tiempo, para hacer frente a las huestes de un científico locuelo. ¿Tan locuelo? Bueno, es que resulta que el tal Shambi, vaya, el científico, había conseguido **desintegrar la materia** y estaba celebrando el descubrimiento a base de **envíos de criminales al pasado**. Pero hete aquí que nuestro Darien también se había enterado y, con las mismas, había salido zumbando hacia el lugar de los hechos.

Lo que viene después no tiene misterio. **5 fases** se desarrollan sobre un escenario en dos pisos, a scroll horizontal y con golpes y pistoletazos como testigos. Otra se va en saltos bajo una tupida catarata. Y las dos que quedan bien podrían ser stages de enemigos finales.



Los mejores momentos. *Disfrutad del doble scroll de esta fase. Es un alarde técnico terrible, muy bien conseguido.*



MI pistola láser. *Pese a la birguería del rayo azul, no dudéis en utilizar los puños cada vez que podáis. Es + eficaz.*



¿Artes marciales? *Dicen que nuestro "Capi" es experto en Kung Fu, pero sus golpes se parecen más a los de Stallone.*







La bestia del primer nivel. Al enemigo final de la primera fase hay que convencerle con algo más que palabras. Ya veis qué forma tiene de actuar (le hemos pillado en sus mejores momentos), así que no os despistéis demasiado y, aparte de propinarle golpes en las piernas, jamás dejéis que os atrape. Puede hacer que estéis tosiendo de por vida.



¡Explota de una vez! En Time Trax encontraréis fases enteras dedicadas a enemigos finales. Al principio os encantará, luego sufriréis más de la cuenta para acabar con ellos.



- El doble Scroll de fondo.
- Los escenarios, en general, y los gráficos de los enemigos finales.



- La fase del helicóptero.
- Los simples golpeteos del capitán.



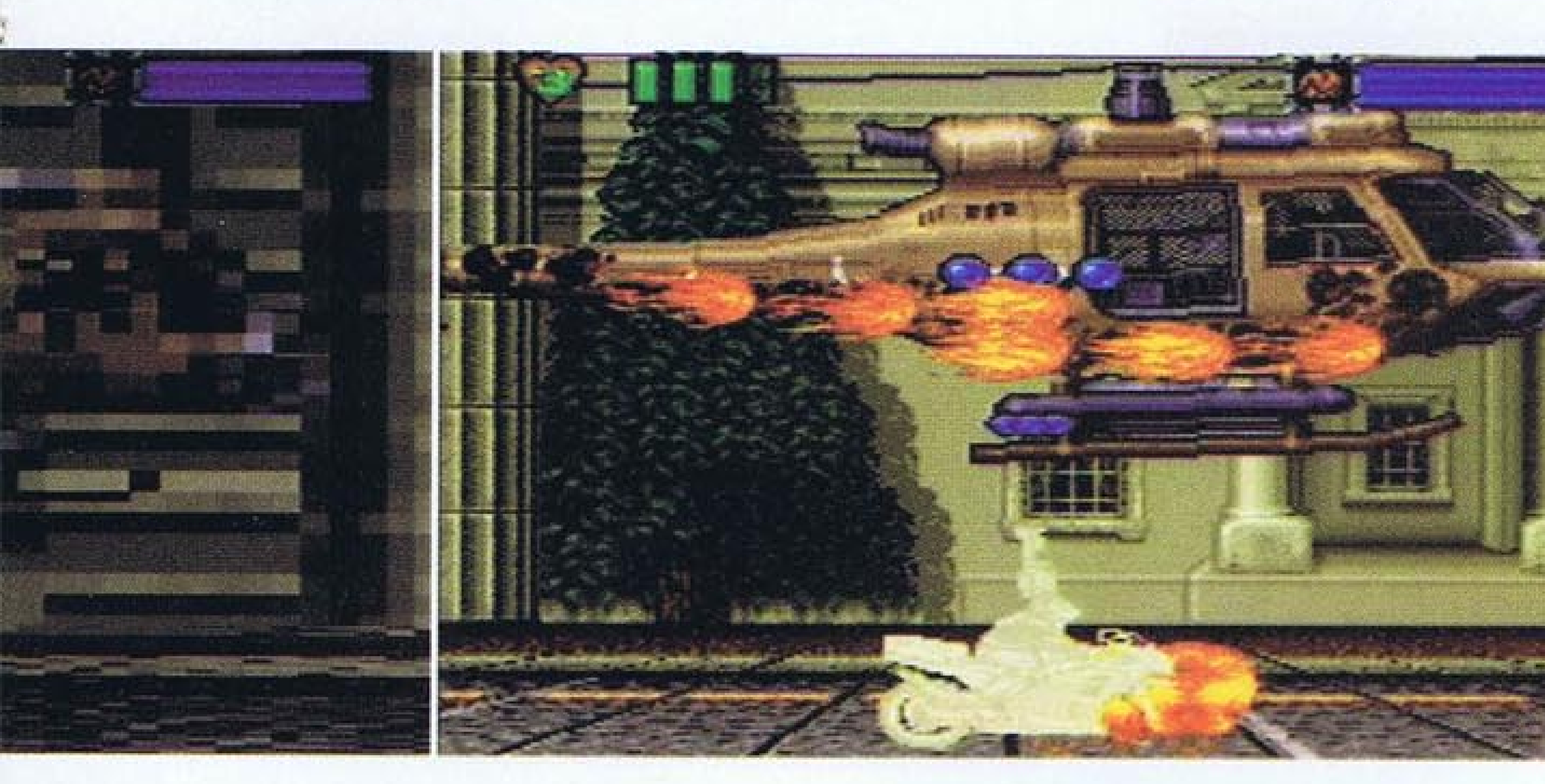
Habilidades y otros misterios. Darien puede quedarse enganchado a troncos y tuberías con un simple movimiento del pad hacia arriba y un toquecito al botón de salto.



Trampas por doquier. La jungla esconde trampas casi, casi, bajo cada piedra. Andaos con ojo en esta fase, porque nunca se sabe lo que puede caer del cielo.



Al rescate. El mata-mata de Lambert se convierte en rescata-chicas durante la fase más "constructiva". Por cierto, los pixels se deben al poder extrasensorial de nuestro hombre.



Lo + espectacular. La batalla contra el helicóptero es de lo más frenético del juego. Difícil, duro, casi imposible, el gran pájaro no se deja ni con poderes para ralentizar el tiempo (imagen del medio), ni con mil bombas, ni con nada que sea de este mundo.



THQ
Malibu Games

Megas: **8** Vidas: **3**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Una mezcla entre Final Fight y Hammerfist. O lo que es lo mismo, un arcade de golpes con visos de estrategia que se queda a manos de un arma paralizante.

• Desarrollo:
Se mueve sobre 8 fases, pero dos sobran. Hay cinco en plan similar, una que sube hacia arriba y dos que se podían haber ahorrado.

• Tecnología:
Nada especialmente destacable. Muy bueno el doble scroll en la fase de los ventanales y alabanzas por el modo 7 en la del gran pájaro volador.

• Duración:
Las dos primeras fases se pasan fácil. El resto requiere una capacidad de sufrimiento única. Y la del helicóptero es absolutamente mortal.

GRAFICOS — 80
Bien tirados, bien concebidos, aunque algo rácano el tamaño de los personajes.

SONIDO — 85
Música en plan Hollywood para la presentación, y luego suspense y buenos FX.

MOVIMIENTO — 70
La capacidad golpeadora del policía es mínima y nunca espectacular.

JUGABILIDAD — 73
Te gustará hasta que llegues a la fase del helicóptero. Quizá hasta te parezca fácil. A partir de ahí veremos qué piensas.

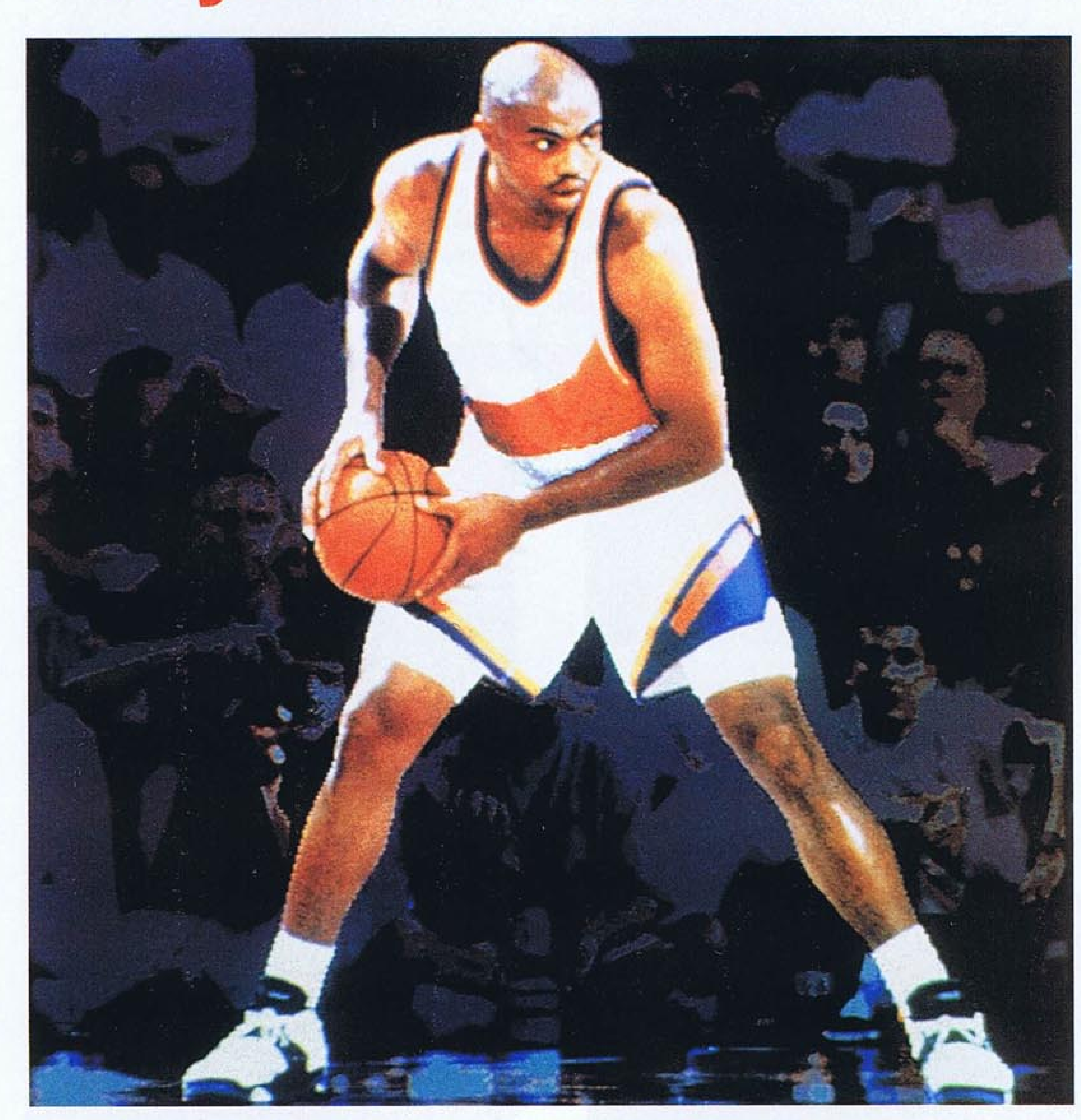
ENTRETENIMIENTO — 74
Lo justo para pasar un rato agradable. No vamos a tirar cohetes ni a poner mal a nadie. En técnica va muy bien, pero...

Opinión
Como aquí no sabemos quién es Darien Lambert, ni jamás hemos visto su serie TV, tendremos que valorar la bondad del juego atendiendo sólo a eso, al juego. Y lo que THQ trae, convence y decepciona a partes iguales. Convence por la técnica y el creciente grado de complicación. Y decepciona por dos cosas: los limitados golpes y esas dos fases contra enemigos finales, que le hinchan a uno los dedos y la cabeza.

Recomendación
Para los que hayan visto la serie. Para los que quieren tenerlo todo.



EL GORDO TE ENSEÑA A JUGAR SIN REGLAS



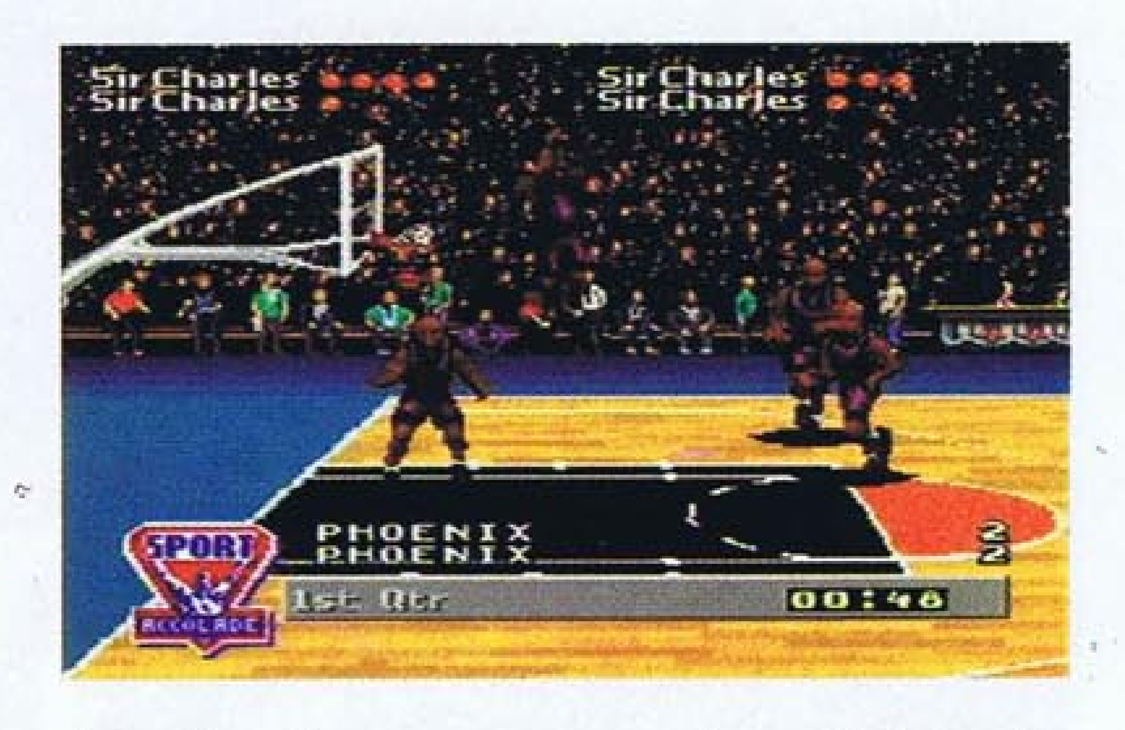
BARKLEY: SHUT UP AND JAM

No es muy alto para lo que se estila entre los pivots de la NBA, tiene muy malas pulgas, es un protestón incorregible y, para colmo, le sobran más kilos que a Pavarotti. ¿Que de quién hablamos? Pues de la única **estrella de la NBA** que se puede ajustar a esta descripción: **Charles Barkley, el gordo de los Phoenix Suns**.

Ahora que nuestro orondo amigo ha decidido lanzarse al mundo del videojuego de la mano de **Accolade**, y viendo las "cualidades" que llenan su currículum, está claro que el resultado no podía ser un cartucho de baloncesto "deportivo", sino todo lo contrario. Lo lógico era que saliese lo que ha salido: un cartucho de **basket callejero "dos contra dos"** (6 de las siete pistas que hay son canchas de barrio. La última es el Phoenix Arena), jugado por la mejor mezcla de **macarras y horterillas** de poca monta que se ha visto por la Súper (**16** nada menos, contando a "Sir" Charles) y en el que la **ausencia de árbitros** permitiese que los jugadores repartieran cera a mansalva. En definitiva, lo normal era que saliese **Barkley: Shut up and Jam!** (Barkley: ¡Cállate y Machaca!).

Dentro de esta peculiar forma de entender el baloncesto caben **3 tipos de competición**: **Amistosos, Torneo** (7 partidos y sus passwords hasta llegar a la final en el Phoenix Arena) y **Series** (una eliminatoria al mejor de 5 ó 7 partidos que también se rige por las correspondientes contraseñas).

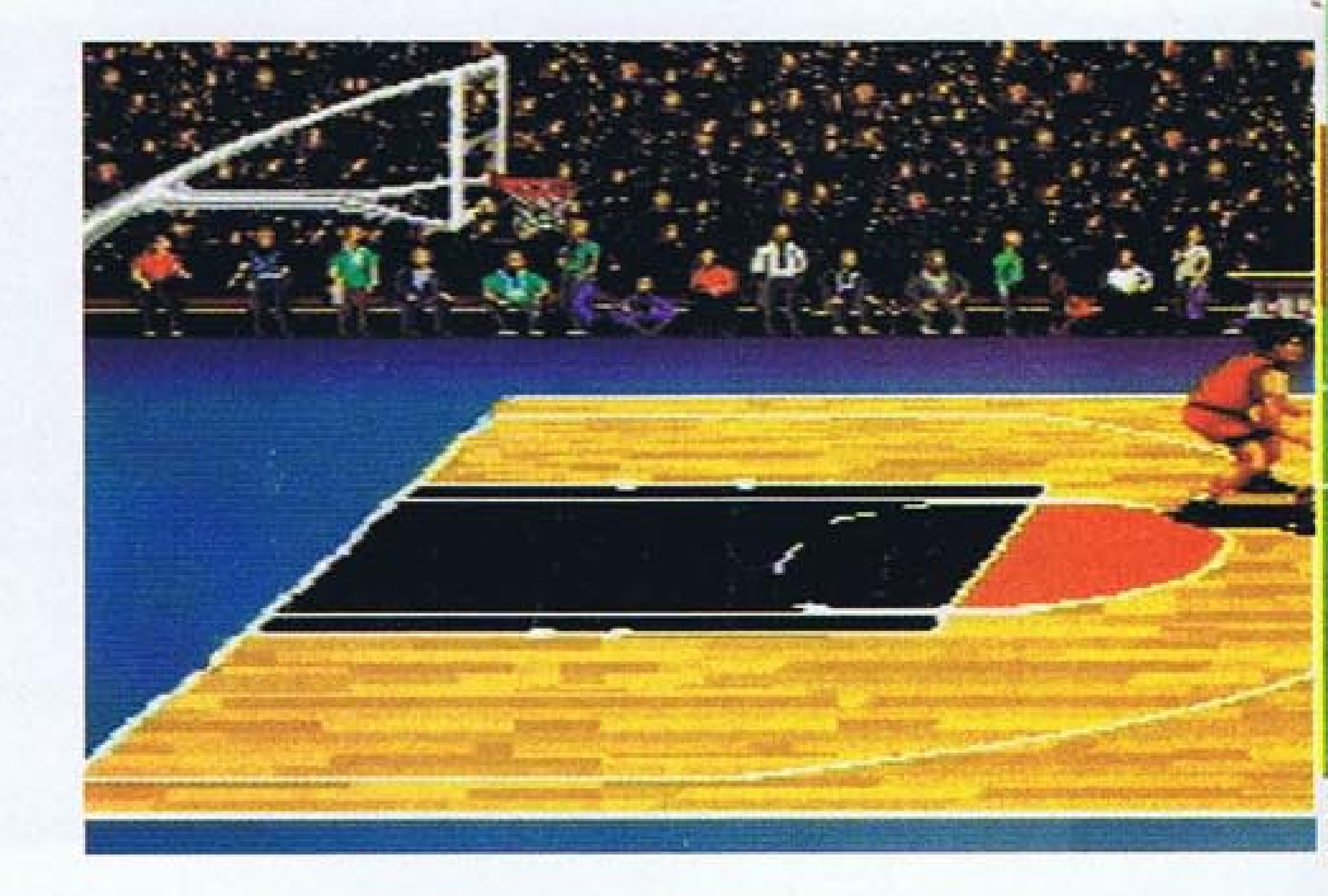
Otras opciones interesantes son que los partidos duren 4 cuartos o hasta que algún equipo alcance los 21 puntos, o aquella que permite la participación de **4 jugadores vía Multitap**.

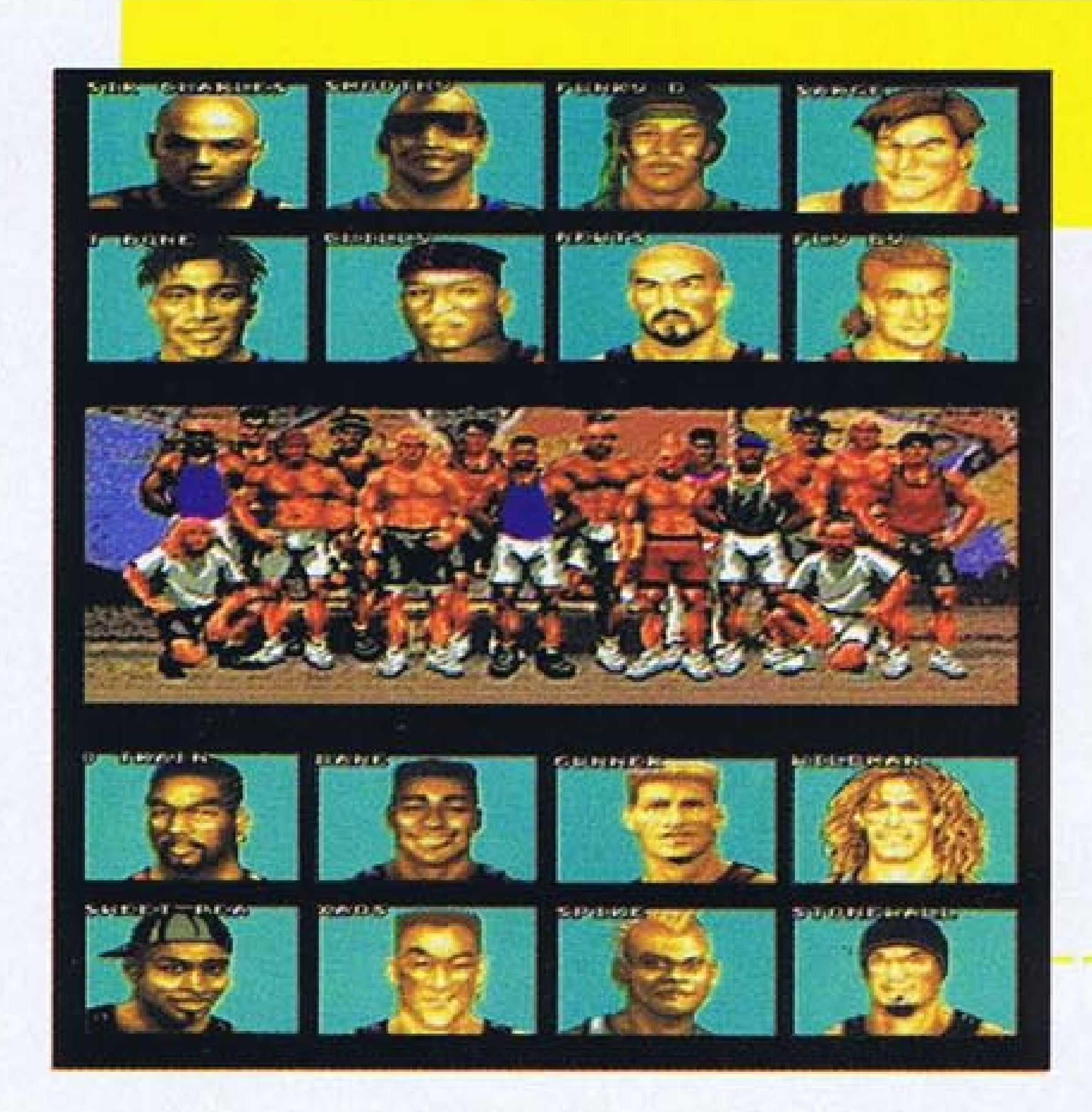


4 Barkleys. *Un truco que garantiza el espectáculo: Introducid un password en el que todas las letras sean B y ...*



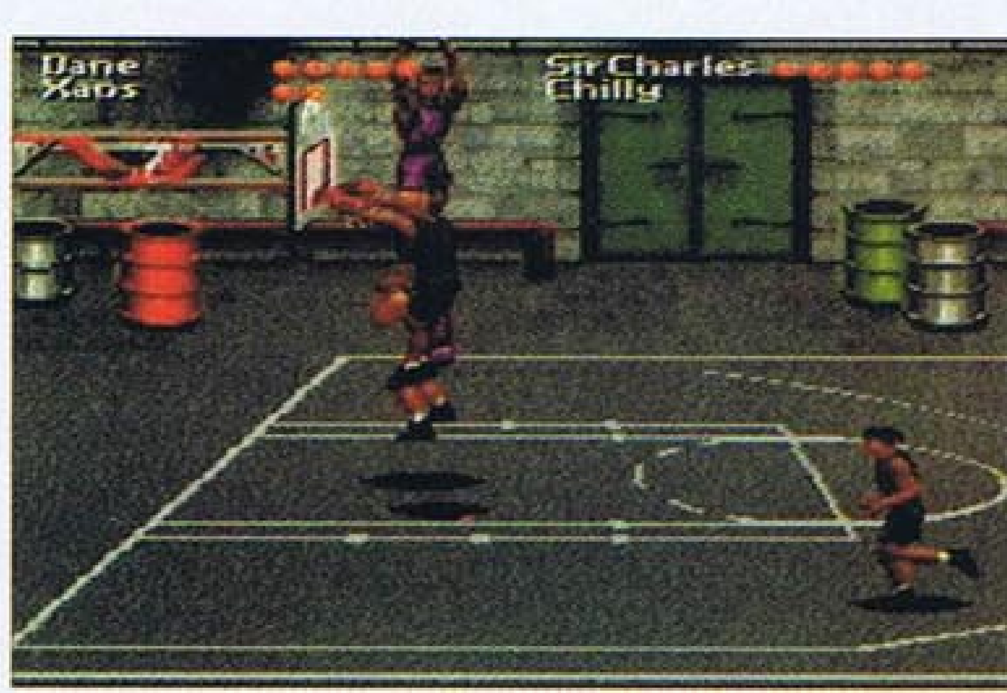
Mates estratosféricos. *Se hacen cargando el turbo con los botones L y R, pero ojo, que Barkley se cansa rápido.*





Los chicos del barrio

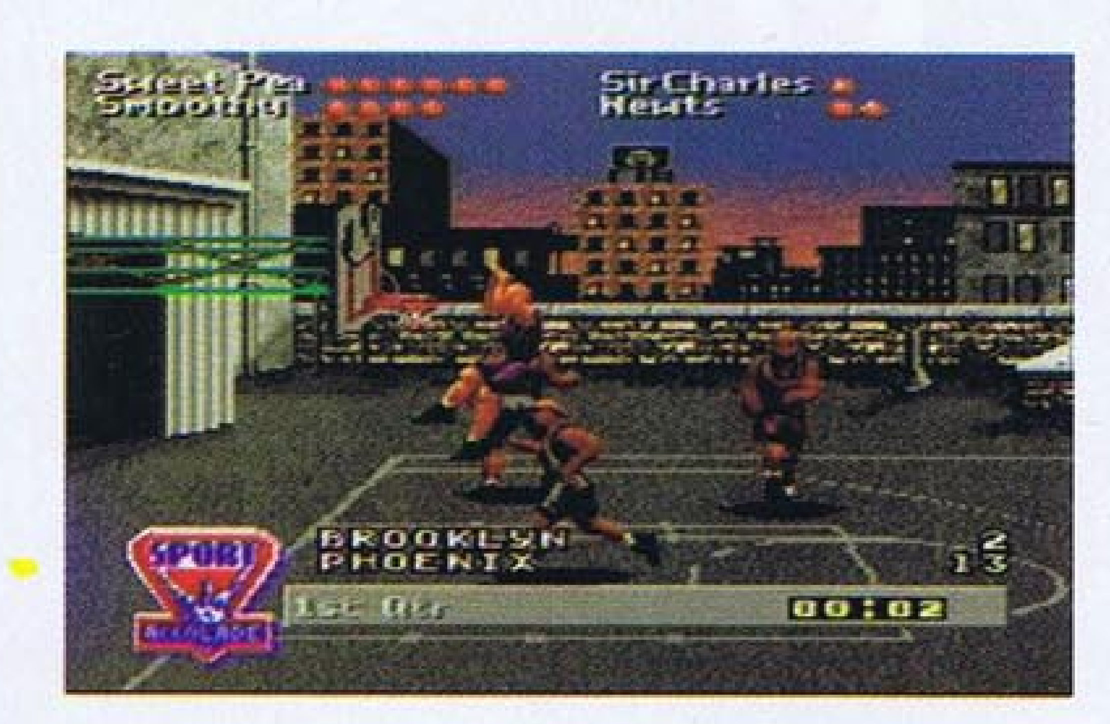
Estos ***16 angelotes*** *(Barkley incluido) son los jugadores que podéis elegir para jugar. Cada uno tiene unas características diferentes: unos son* ***especialistas en tiros de tres****, otros* ***grandes defensores****, algunos excelentes reboteadores... Lo ideal es que os hagáis con una* ***pareja compensada****, así que no perdáis de vista la ficha que presenta cada uno en pantalla. En todo caso no os fiéis de las apariencias:* ***el mejor es Barkley****, los demás no pasan de aprendices.*



La efectividad ante todo*. Machacar es lo más seguro, pero por si caso no dejéis de practicar los triples.*







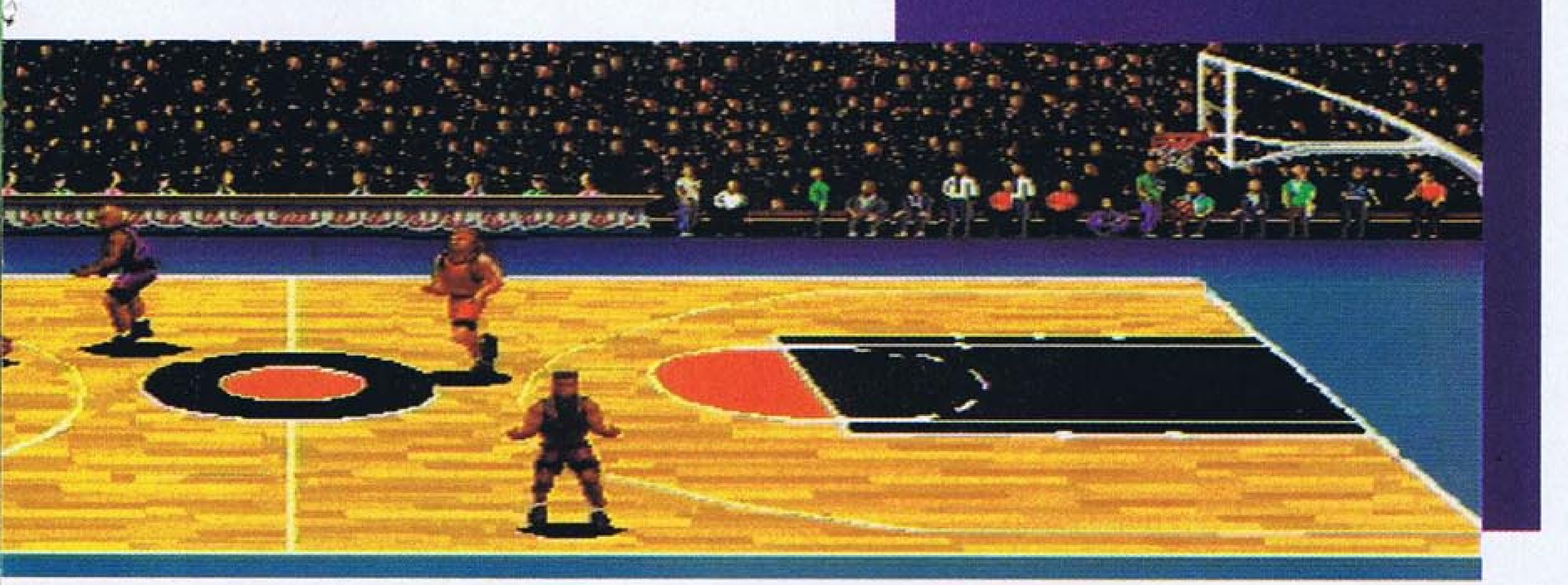
A tiempo corrido*. En los partidos no hay faltas ni fueras de banda, y se disputan a 4 cuartos o al que llegue a 21 puntos.*

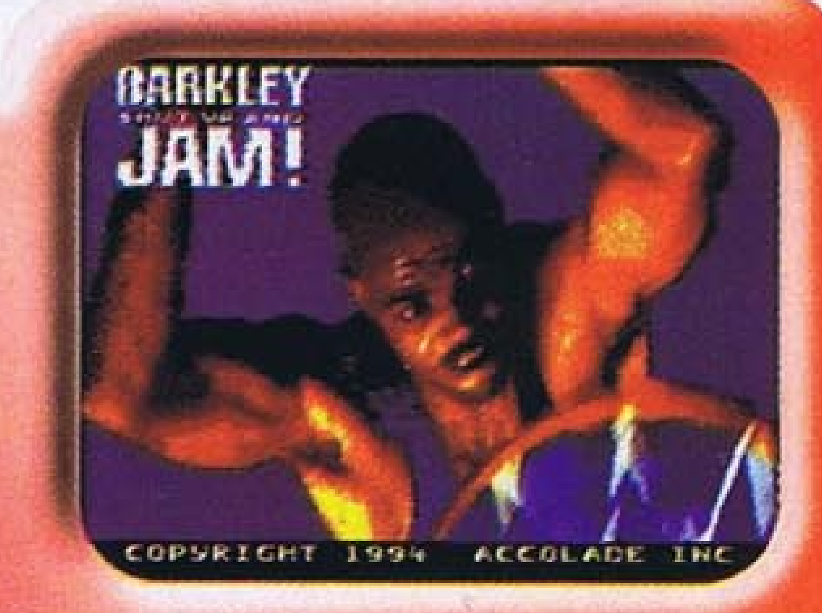


Tan violento como Barkley*. El baloncesto del gordo no admite concesiones. Faltas como ésta son habituales.*

La cancha de Phoenix

De las ***8 pistas*** *en las que podéis disfrutar de este peculiar basket, la de Phoenix es la más normalita: un pabellón cubierto. El resto son* ***canchas callejeras****, de esas en las que graffitis se mezclann con verjas oxidadas y cubos de basura. Eso sí, todas coinciden en ofreceros una* ***panorámica lateral*** *del juego y en que* ***no hay reglas. Todo vale con Barkley.***





ACCOLADE
Accolade

Megas: **12** Vidas: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
El baloncesto de Barkley es fiel reflejo de su carácter: huele a asfalto callejero, lo disputan 4 jugadores y se juega sin árbitros que pongan paz.

• Desarrollo:
Se pueden jugar partidos amistosos, un torneo que consta de siete partidos, o unas series que se disputan al mejor de cinco o siete encuentros.

• Tecnología:
Digitalización de imágenes para los jugadores y 4 players simultáneos siempre que tengáis un Multitap. El "Gordo" ha quedado muy bien.

• Duración:
El Torneo y las Series se pasan en una tarde a poco que os aprendáis algunas "rutinas" de juego. Lo demás corre por cuenta de los partidos amistosos.

GRAFICOS — **75**
Las digitalizaciones son estupendas, pero las animaciones dejar algo que desear.

SONIDO — **78**
Una curiosidad: escuchad las voces digitalizadas del mismísimo Barkley.

MOVIMIENTO — **67**
El scroll va tan lento que a veces no se puede seguir el desarrollo de la acción.

JUGABILIDAD — **65**
Las rutinas (hacer siempre lo mismo y meter el balón en la cesta) abaundan, lo que facilita mucho el asunto.

ENTRETENIMIENTO — **69**
Los partidos quedan reducidos a una sucesión de mates casi imposibles de taponar. Demasiado monótonos.

Opinión

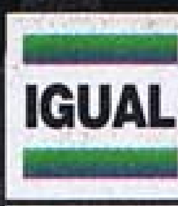
La gente de Accolade no está teniendo demasiada suerte últimamente con los juegos deportivos. Barajan grandes fichajes (Pelé o Barkley), pero luego no llevan el nombre al cartucho con la suficiente autoridad. Barkley Shut Up and Jam! tiene aspectos positivos, como la idea de juego o las digitalizaciones, pero resulta demasiado fácil y la acción termina por hacerse montóna. Y eso pesa mucho en la balanza.

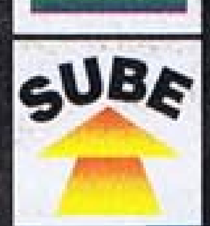
Recomendación

Para forofos del gordo y "todo-terrenos deportivos" ansiosos de novedades.



N.E.S.

1 **Super Mario 3**
Nintendo • Plataformas


2 **Kirby´s Adventure**
Nintendo • Arcade


3 **Megaman 4**
Nintendo • Plataformas


4 **Jimmy Connors**
Ubi Soft • Deportivo


5 **Battletoads**
Capcom • Plataformas


6 **Tiny Toon**
Konami • Plataformas

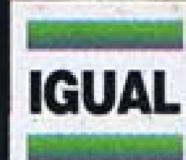

7 **Asterix**
Infogrames • Plataformas

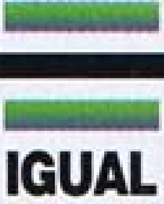

8 **Maniac Mansion**
JVC • Aventura Gráfica


9 **Prince Of Persia**
Mindscape • Aventura


10 **Indy Heat**
Tradewest • Racing


Game Boy

1 **Wario Land**
Nintendo • Plataformas


2 **Legend of Zelda**
Nintendo • Aventura


3 **Tetris 2**
Nintendo • Inteligencia


4 **Kirby´s Pinball Land**
Nintendo • Pinball


5 **Cool Spot**
Virgin • Plataformas


6 **Super Mario Land 2**
Nintendo • Plataformas


7 **Nigel Mansell**
Nintendo (Gametek) • Racing

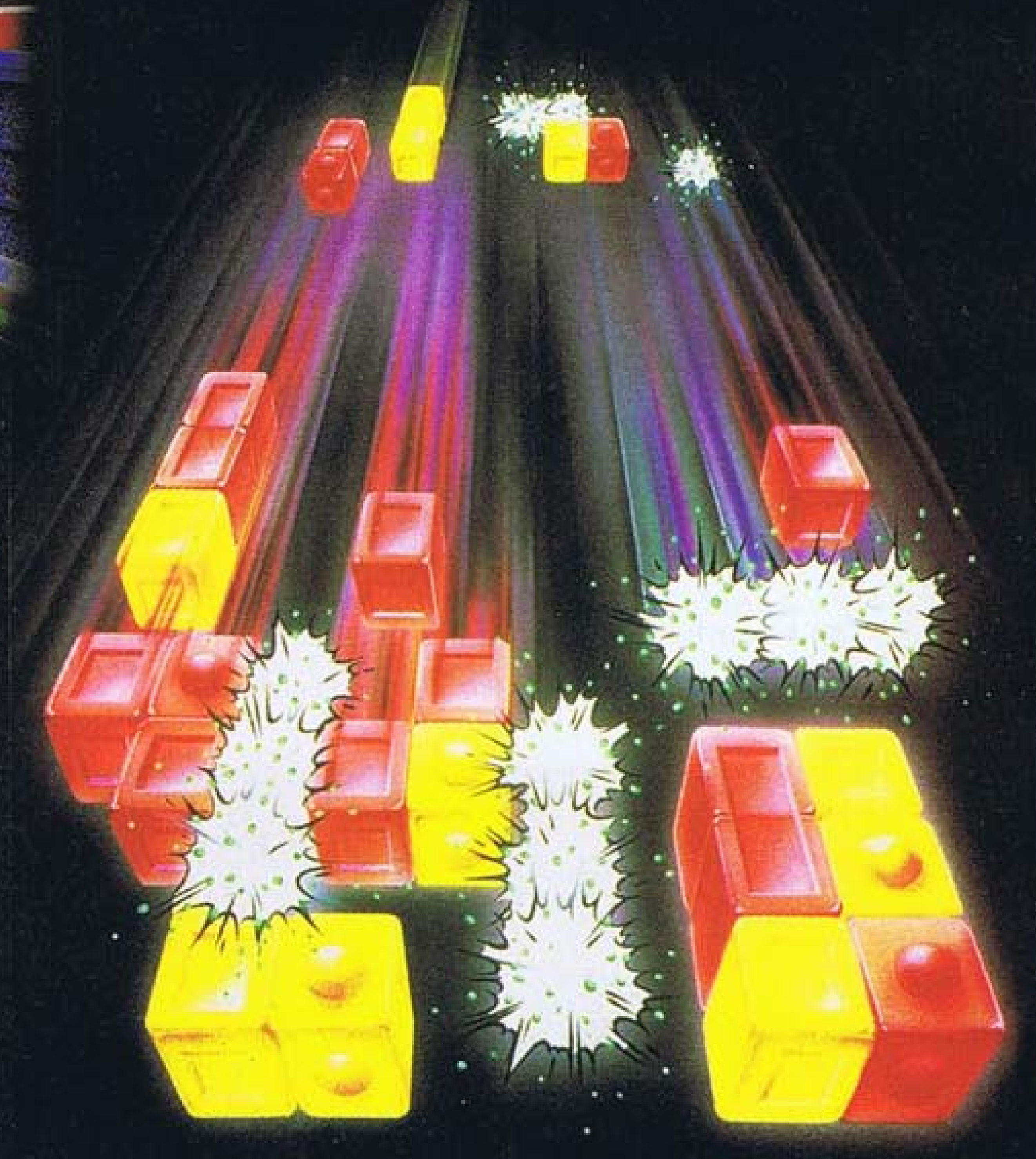

8 **Jungle Book**
Virgin • Arcade


9 **Jimmy Connors**
Ubi Soft • Deportivo


10 **Mystic Quest**
Nintendo (Square) • Aventura RPG





• LA ENTRADA MÁS FUERTE: El primer cartucho diseñado para Super Game Boy también apasiona en portátil. ¿Una prueba? Mirad la lista...
• EL SUBIDÓN: Crónica de un éxito anunciado. Goku se ha marcado una estirada atómica que nos ha dejado a todos sin habla.
• LA PROMESA: Apostamos fervientemente por Spiderman en su vuelta a la Super. De la mano de Acclaim y bajo el título Maximum Carnage.
• EL MEDIOCRE: Barkley, colega, esperábamos un pelín más de ti. Ya sabemos que no has quedado mal, pero te hace falta más adrenalina.
• EL REY DEL NÚMERO 1: Wario dice que no hay quien le baje del pedestal, que se lo va a comer todo y que es el mejor. Ya veremos, amigo.
• EL MÁS BUSCADO: Se llaman Mortal Kombat 2 y Super Street Fighter. Y llevan un cartel que dice: Recompensa, la vida consolera eterna.

Super Nintendo

1	**FIFA Int. Soccer** *Ocean • Fútbol*	
2	**DB. Z La leyenda...** *Bandai • Lucha*	
3	**NBA Jam** *Acclaim • Basket*	
4	**Starwing** *Nintendo • Arcade*	
5	**World Cup USA 94** *U.S. Gold • Fútbol*	
6	**Clayfighter** *Ocean (Interplay) • Luchal*	
7	**Fatal Fury 2** *Takara • Lucha*	
8	**Jimmy Connors** *Ubi Soft • Deportivo*	
9	**Megaman X** *Nintendo • Plataformas*	
10	**Young Merlin** *Virgin • Aventura*	
11	**Nigel Mansell** *Nintendo (Gremlin) • Racing*	
12	**Turn & Burn** *Absolute• Arcade/Simulador Aéreo*	
13	**Final Fight 2** *Capcom • Beat-´em-up*	
14	**Lost Vikings** *Nintendo (Interplay) • Aventura*	
15	**World Cup Striker** *Elite • Fútbol*	
16	**Street Fighter Turbo** *Nintendo (Capcom) • Lucha*	
17	**Rock´n Roll Racing** *Ocean (Interplay) • Crazy Racing*	
18	**Equinox** *Sony • Aventura 3D*	
19	**Empire Strikes Back** *JVC • Arcade*	
20	**Mario All Stars** *Nintendo • Plataformas*	

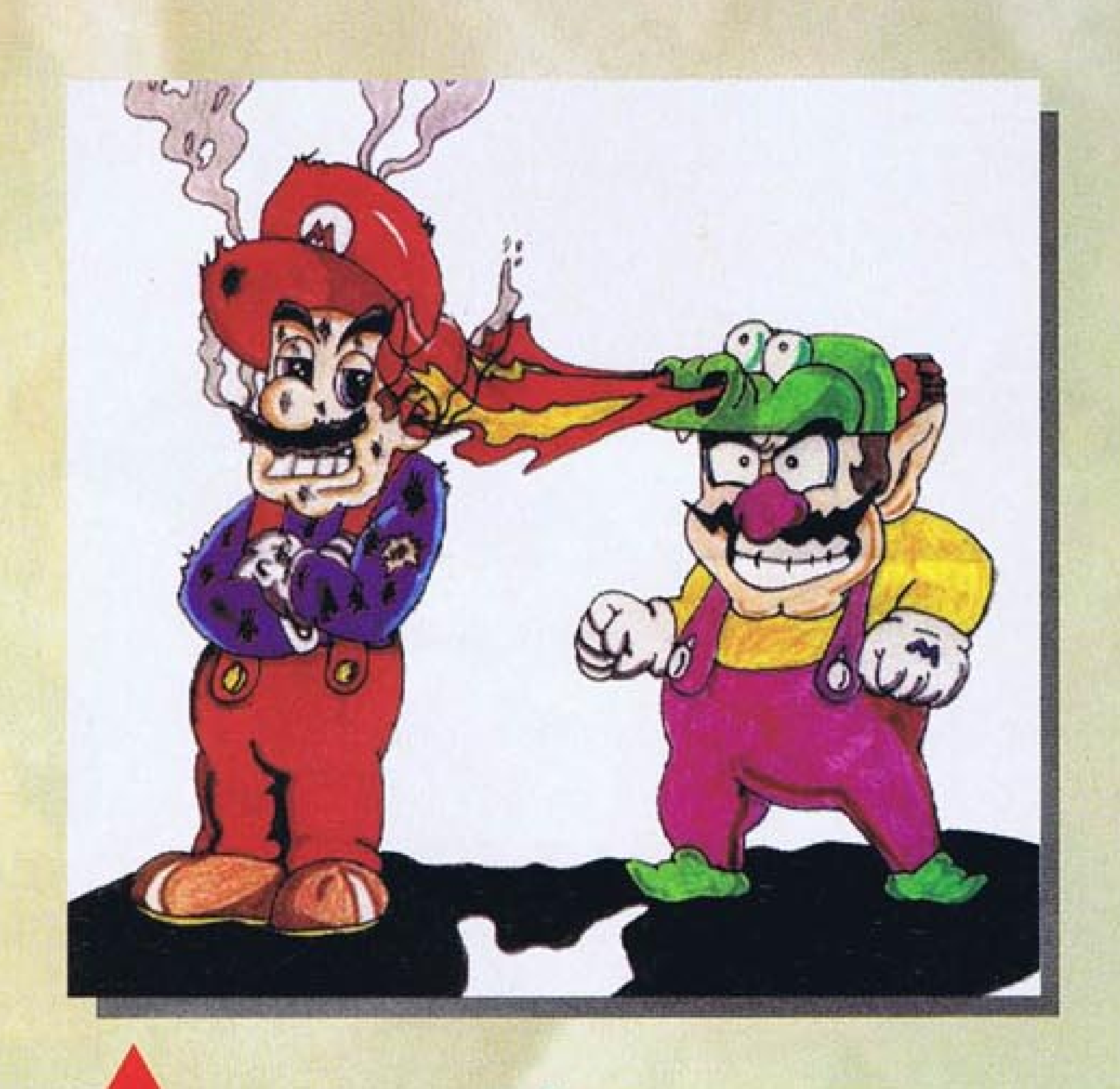




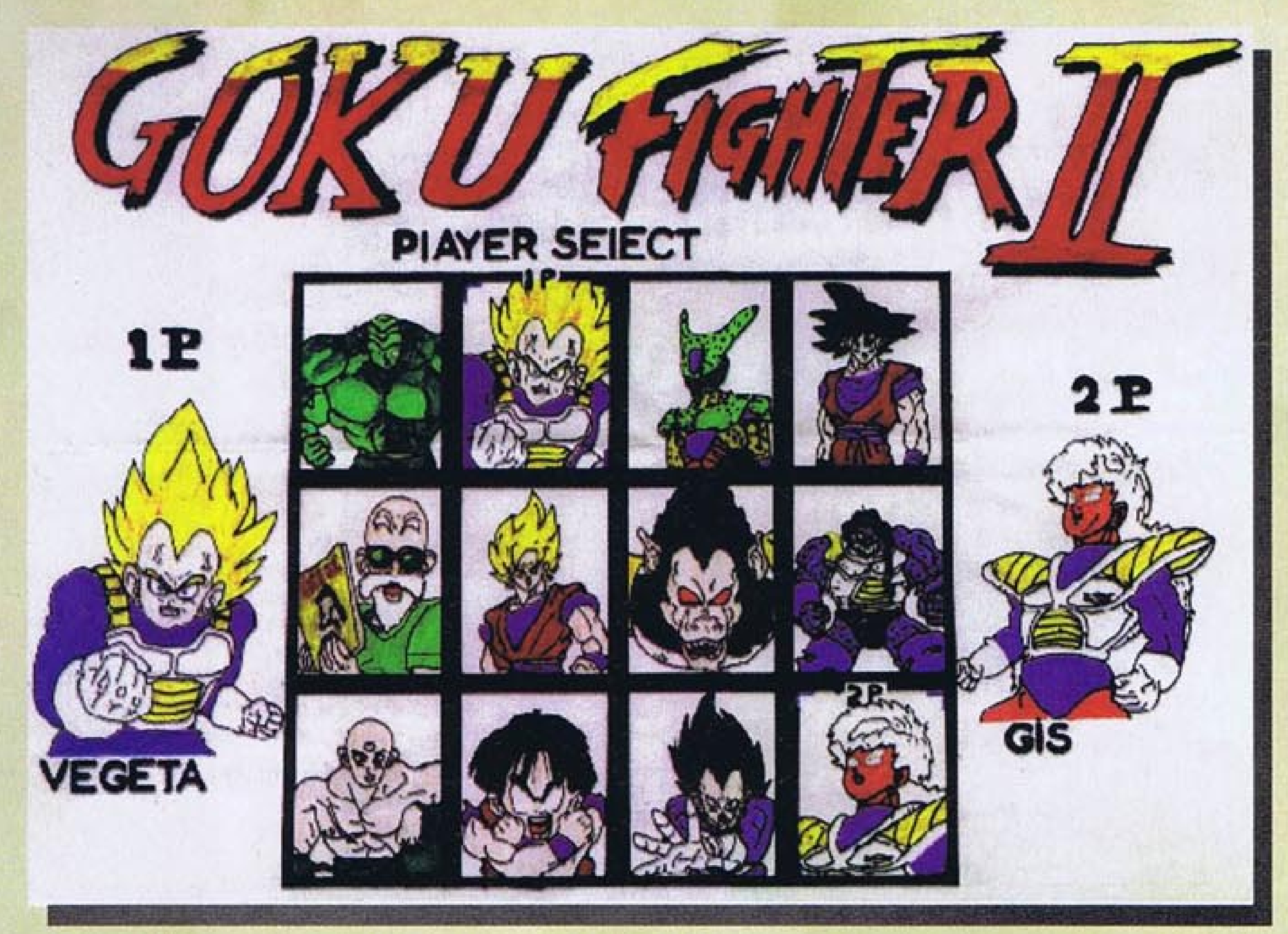


Pese a quien pese, el deporte vuelve a mandar en verano. Y más durante este año, que es mundialista. Será por eso que FIFA Soccer se mete en el primer lugar, que World Cup Usa comienza a subir peldaños y que World Cup Striker se coloca directamente en un lugar de privilegio. Y junto a las estrellas del soccer ahí van nuestro Jimbo tenista, que propone tres versiones de suPro Tennis Tour, la segunda de Goku, que parece decir yo también estoy aquí, y otro de lucha, Fatal Fury 2, que con las mismas se ha dado por aludido. Quedamos a la espera de los Metroid, Mortal Kombat 2 y Super Street Fighter. Seguro que le añaden aún más morbo a nuestra lista de cracks en acción.

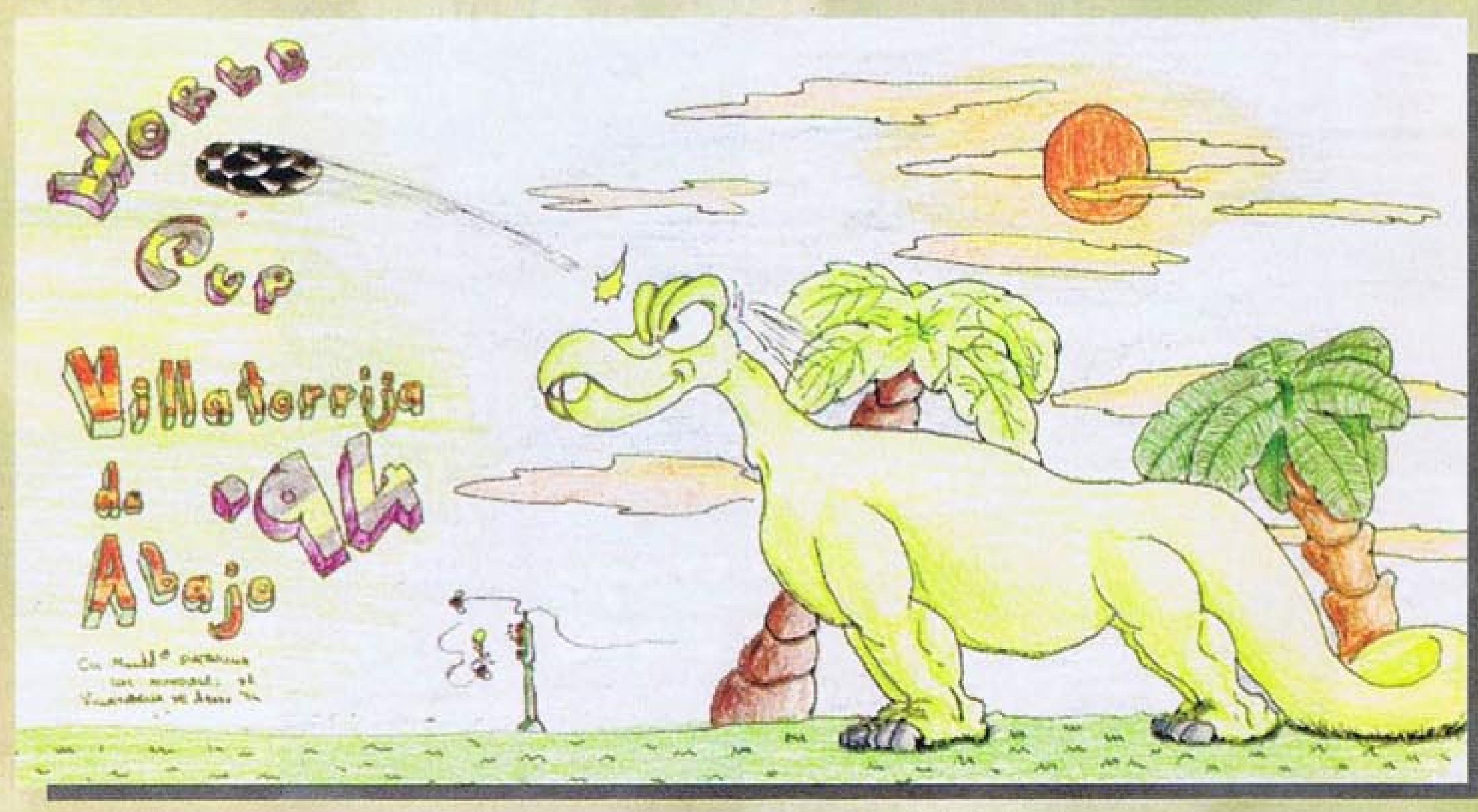




Felipe Sáez Monte (Alicante)



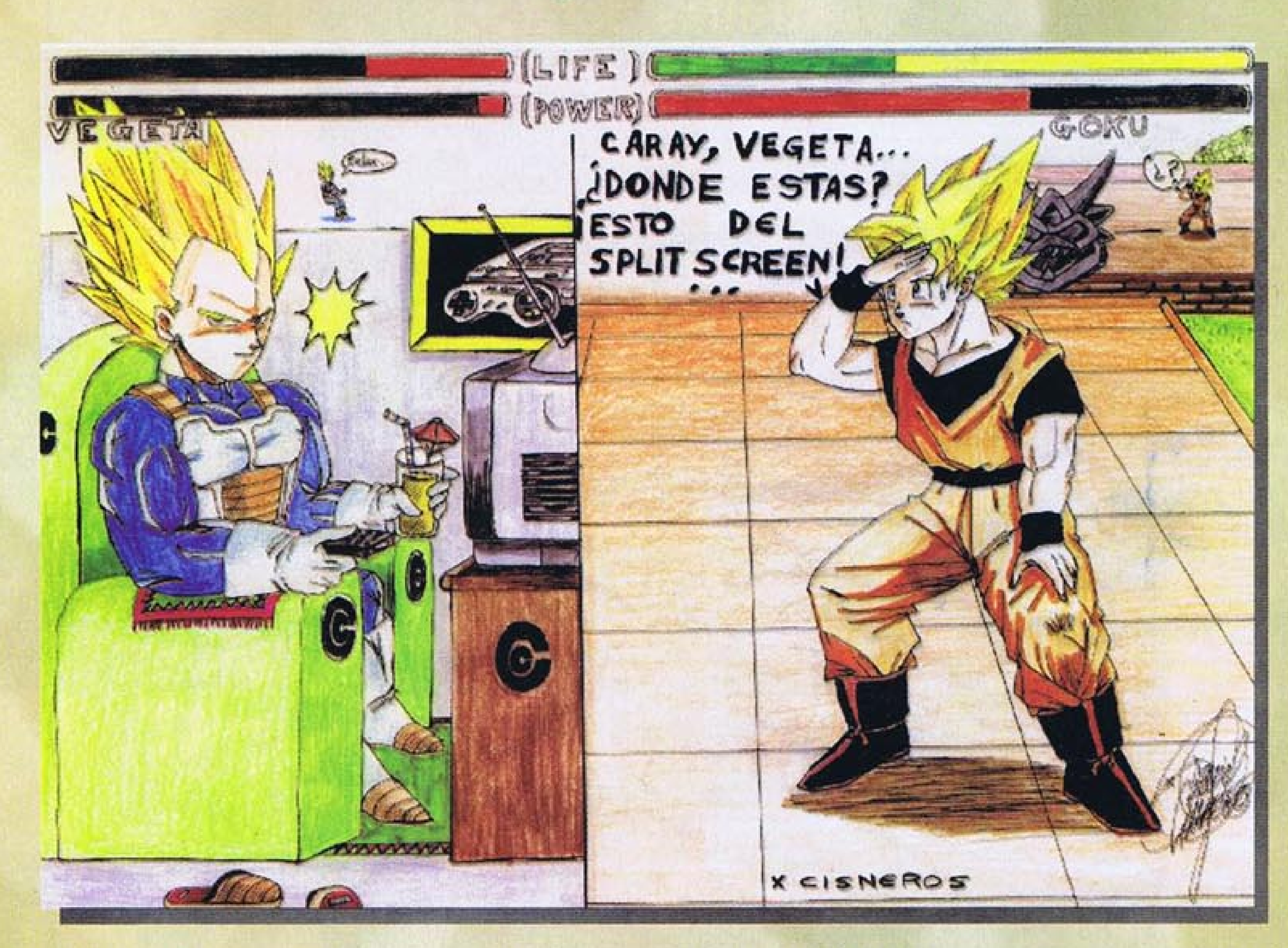
Francisco Alonso Fernández (Madrid)



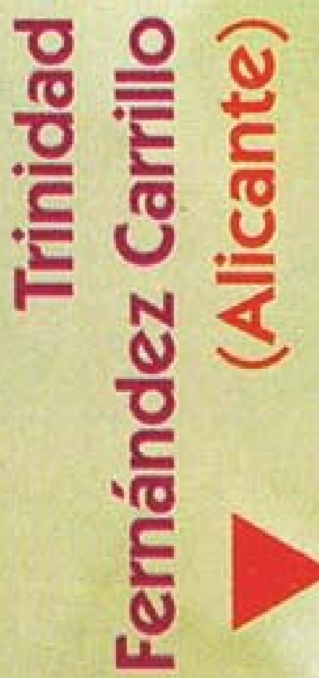
Jesús Rodriguez Calvo-Parra (Madrid)



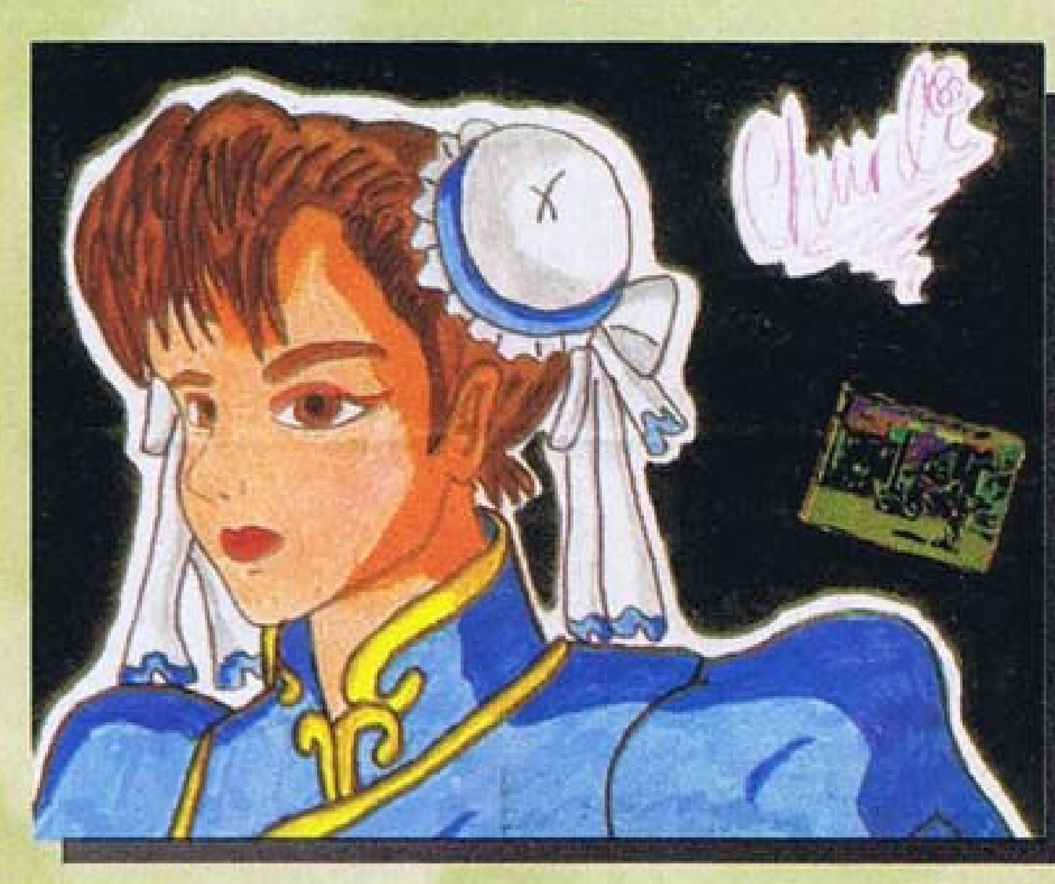
Alberto García (Valencia)



Daniel Cisneros López (Sevilla)



Trinidad Fernández Carrillo (Alicante)



Macarena Gallego Fdez. (Córdoba) ▶

Premio a la originalidad, simpatía y algo de coba para Macarena. El mochilón es tuyo, amiga.





EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



▲ Jorge Suárez De lis (Lugo)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros del amigo Mario que sólo podrás conseguir a través de tu revista favorita: Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a: **HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).** Indicando en el sobre: ZONA ZERO

RECORD Manía

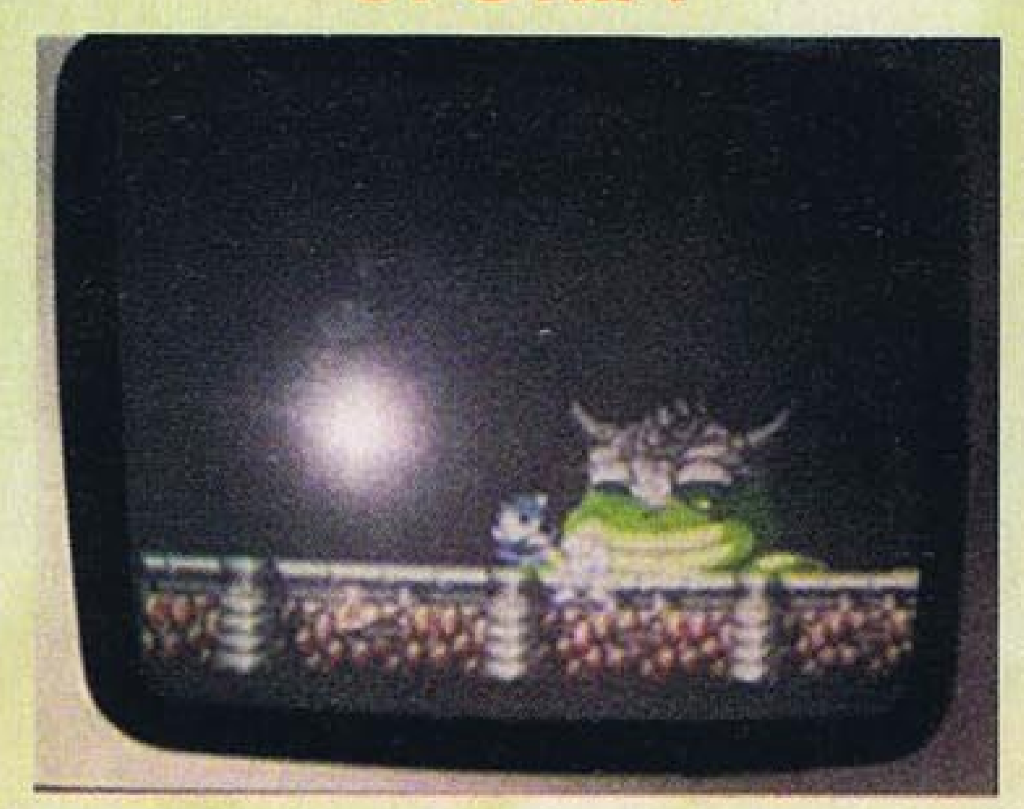
EQUINOX



Enrique Rauet Martín
(BARCELONA)

Seguro que te has valido de la fabulosa guía que hemos publicado, ¿verdad, Enrique?

UFORIA



Carlos Samenca
(ALBACETE)

Enhorabuena, chaval. Y a ver si enfocas bien, que esto de la fotografía no es tan difícil.

TINY TOON



Rafael González Vall
(ZARAGOZA)

Un bonito final para un bonito cartucho. ¿En qué estás metido ahora, Rafael? Por curiosidad...

A veces llegan cartas...

Toreras

David Coronado Cano

una proquesta sobre un juego que me gustaria que hicierais. El juego trata de Toros, porque soy un gran aficionado a los toros. Os voy a explicar como me gustaria que fuera el juego si lo hicierais.
Poder elegir ganaderias como Miura, Victorino, Samuel Flores, Pablo Romero, Sepulveda, Torrestrella, Marques de Domecq etc. Bueno vosotros pondriais la ganaderias que quisierais. Tambien poder elegir a los Toreros para la corrida pero que fueran nombres que se conocieran os voy a decir unos cuantos.
Enrique Ponce, Jesulin de Ubrique, Espartaco, Cesar Rincon

Anónimas

Hermanos Cuesta Gómez (Santander)

No siguán buscando MARIO ésta en nuestro podér ya conóceis la reCompensa os queda poco tiempo muy pocó ...
Kirby's fanatics

Laberínticas

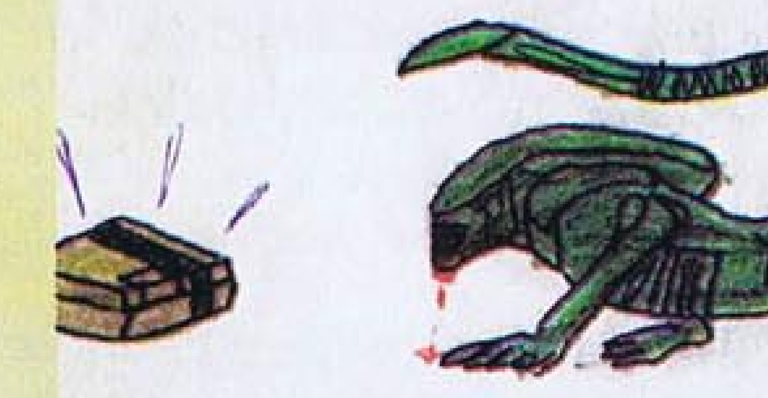
Alberto Sotilo Miguel (Madrid)

... puedo pasar? Daros prisa. Veo que no existe de plataformas y otra de carreras de coches. olvide, si aceptáis mi proposición para entre 16 y 18 años quiere llamarme, las que midan menos de 1'6 m, castaño, con buenas curvas ...

Alienígenas

Jose Maria Díaz Lago (La Coruña)

Y PARA TERMINAR, APROVECHO PARA ADVERTIR A ESAS DULCES Y TIERNAS CRÍAS (Y NO TAN CRÍAS) DE HUMANOS QUE ESCRIBEN AQUÍ PARA QUE SE ABSTENGAN DE PEDIR CONSOLAS A LA REDACCIÓN, ¡PORQUE ES DEPRIMENTE!. O SI NO, YA ME ENCARGARÉ DE LOCALIZARLOS; SERÁ UN PLACER ATRAVESARLES EL CUELLO CON MIS DIENTES. ¡POR LA REINA MADRE QUE LO HARÉ! ESTÁIS AVISADOS. SSHHHH





Coloristas

Alberto Segovia Alonso (Córdoba)

¡Hola!, chicos y chicas de Nintendo Acción, os escribo para deciros que quiero los llaveros y aunque esté escribiendo un poco torcido, quiero haceros saber (que aunque ya lo sabeis) es que sois la mejor revista del mundo.

Casanovas

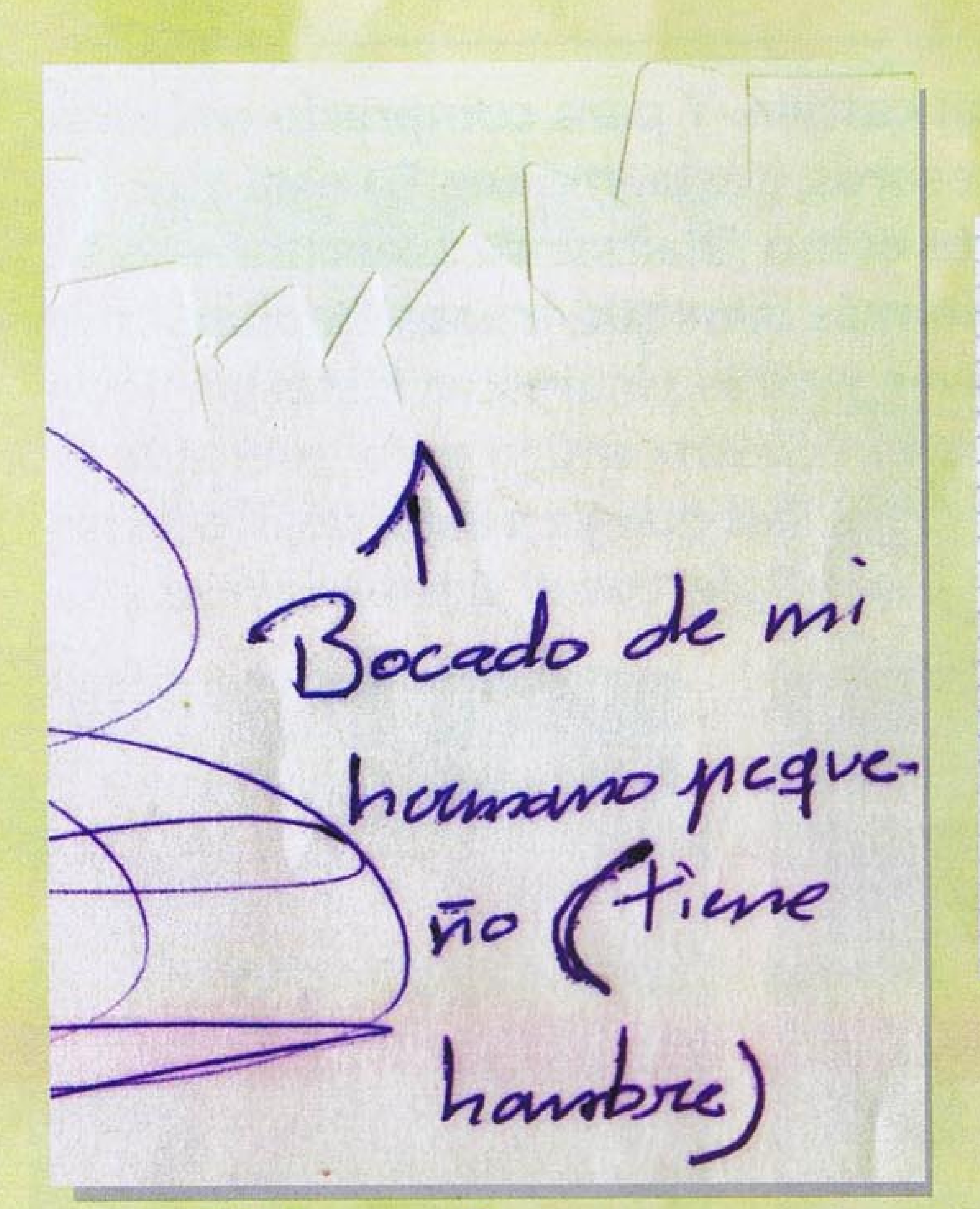
Un Don JUan anónimo de Baracaldo (Vizcaya)

Aprovechare para saludar a todas mis "novias". Tambien recivire con un puñetazo a ITXIAR que es una que me quiere pero yo no.

Telegráficas

Israel Gabancho Larrea (Vizcaya)

Hola STOP ME LLAMO ISRAEL STOP
Publicad mi dibujo STOP porque a toda mi familia le gusta mario STOP
UN SALUDO STOP



Hambronas

Dulas Sanchis (Valencia)

Hola, amigos de Nintendo Acción. Tengo 13 años y...
¡Bueno, para que disimularlo! Estoy desesperado. ¡Como pille al que dijo: "El que la sigue la consigue"!
Llevo 8, sí, 8 años detrás de una misma chica y nada.
Pero bueno, como supongo que no os interesa mi vida

Perseverantes

Angel Crespo Sanz (Madrid)



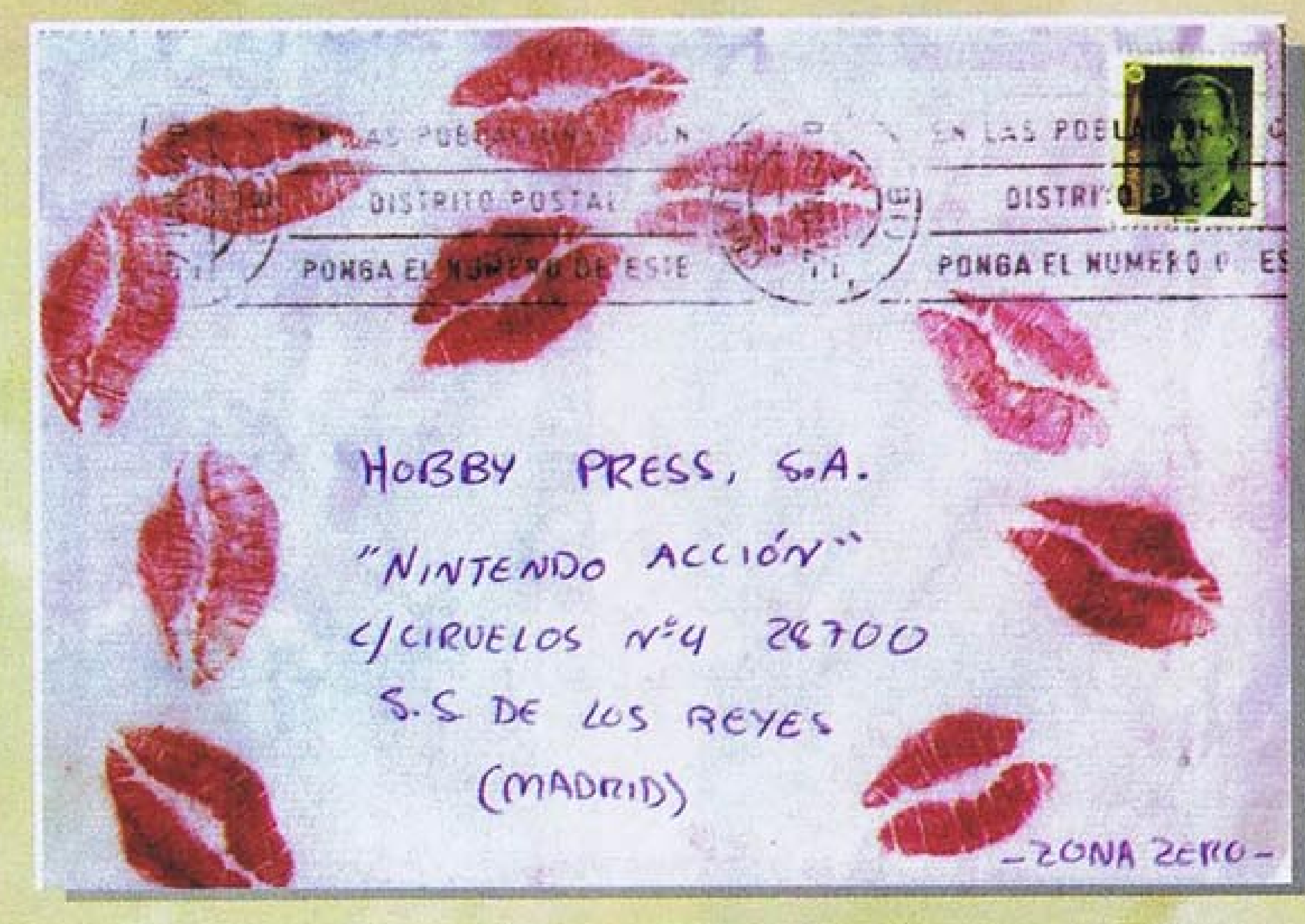
Gráficas

Cristina Martínez Gil (Logroño)

Con Amenazas

Joaquin Arjona (Madrid)

QUE EL SARGENTO ARENCIBIA OS HACE FUSILAR, SOBORNO A LA A.K.S (ASOCIACIÓN DE KIOSKEROS SOBORNABLES) PARA QUE NO SE VENDA VUESTRA REVISTA, OS PONGO UNA REINA ALIEN EN LA SALA DE REDACCIÓN Y SI QUEDA ALGUNO, LLAMO A SUPERMAN, A SPIDERMAN, A ROBOCOP, A RAMBO, A M.BISON, A LA TENIENTE RIPLEY, A BATMAN, AL MAESTRO CHEN, A LUKE SKYWALKER, A HAN SOLO, A RANMA, A RIOGA, A RYU, A TINTIN, A ASTERIX, A OBELIX, A CATWOMAN, A UN DEPREDADOR, A LOS MAFIOSOS Y A FREEZER PARA REMATAR LA FAENA. ¡OLÉ!



Insinuantes

Macarena Gallego Fernández (Cordoba)

Al Revés

L. Brotons (Castellon)

No soy quejica pero...
Bueno, bueno, bueno como no cojáis un espejo para leer la carta no leeréis ni papa. Yo tengo un espejo aquí a mi derecha el que estoy mirando continuamente, no es que sea una coqueta y una presumida, pero mira el de tipex que he puesto, imagina como estaría la carta si no pusiera tipex (y dela con el tipex, parece que mi padre sea el dueño de una empresa de tipex y eso no es

Espabiladas

Javier Celaró Rodriguez (Vigo)

Otra cosa: tenéis en Nintendo Acción alguna redactora maciza. Si es así paso de llaveros si los consigo y prefiero su teléfono.



THE LEGEND OF ZELDA
SUPER NINTENDO

Toda una mini-guía





Oscar Mena Silvestre, valenciano él, nos ha enviado unos cuantos secretos sobre esta magnífica aventura que en un pis-pas comenzamos a reproducir. Tuyos son los guantes.

• Premio...

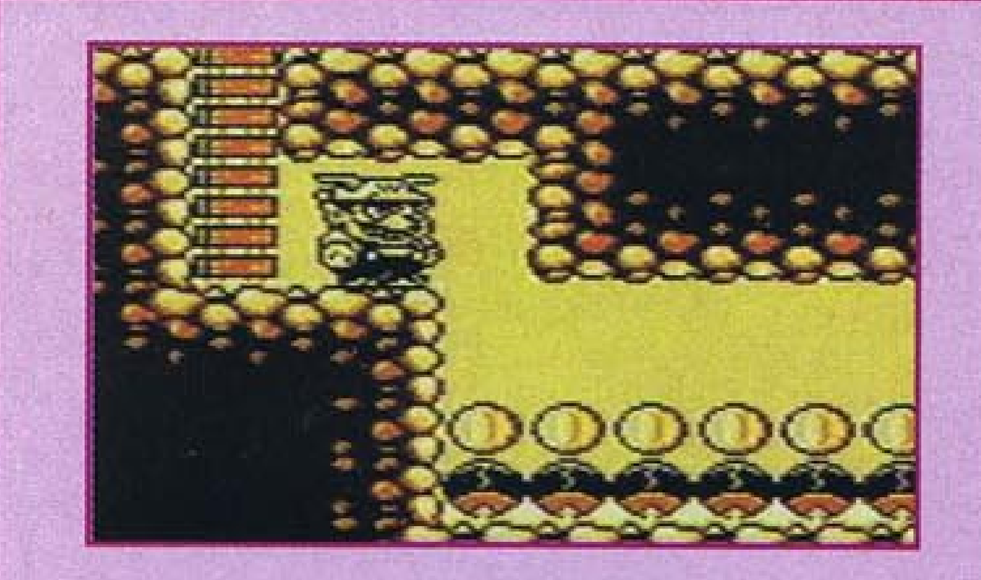
Ve a la **presa del sur**, **ábrela y libera el agua**; sal fuera y verás un **pez ahogándose**; cógelo y, si lo **echas al lago de arriba,** te dará un suculento premio. Pero si lo llevas al **botellero, te dará algunas cosillas más**.

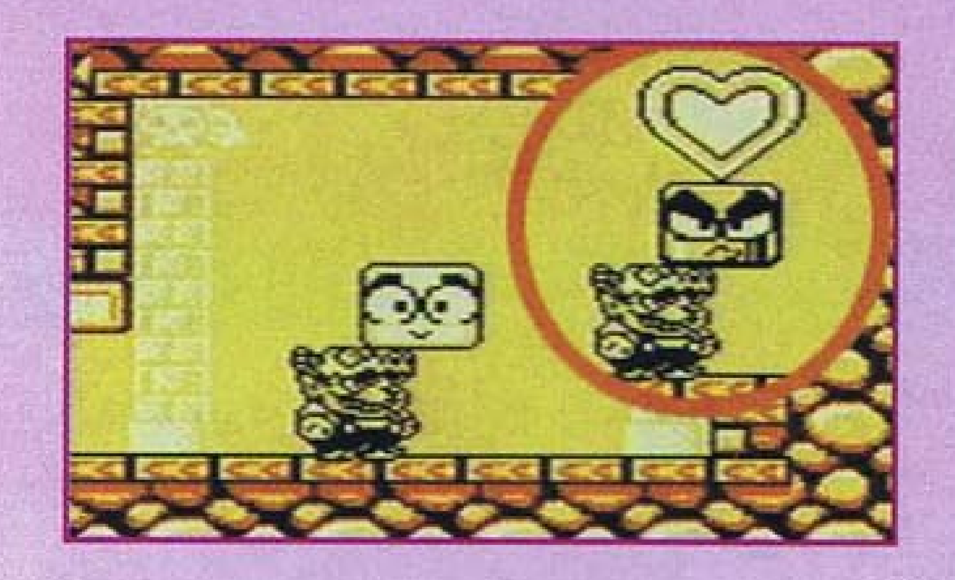
• Una ayudita...

En la cueva donde se encuentra la **varilla de hielo** hay una estatua de un hada congelada. Bien, **corre contra ella y saldrá rebotada una abeja muy especial**. Si la capturas y luego la pones en libertad cuando haya algún enemigo en la pantalla, la muy ladina se los cargará a todos. Y si la **atrapas de nuevo, podrás volver a utilizar sus habilidades como el que no quiere la cosa**. Una buena abeja.

Wario quiere un castillo. Y para comprarlo necesita monedas, tesoros, pasta, money. En esta guía no vamos a explicarte cómo finalizar su aventura -eso te toca a tí-, sino más bien qué trucos, habitaciones secretas, llaves y otras picarescas historias debe tener en cuenta nuestro amigo para que todo le salga a pedir de boca. Así que ya sabes, déjate llevar por esta guía y no te pierdas el siguiente número.

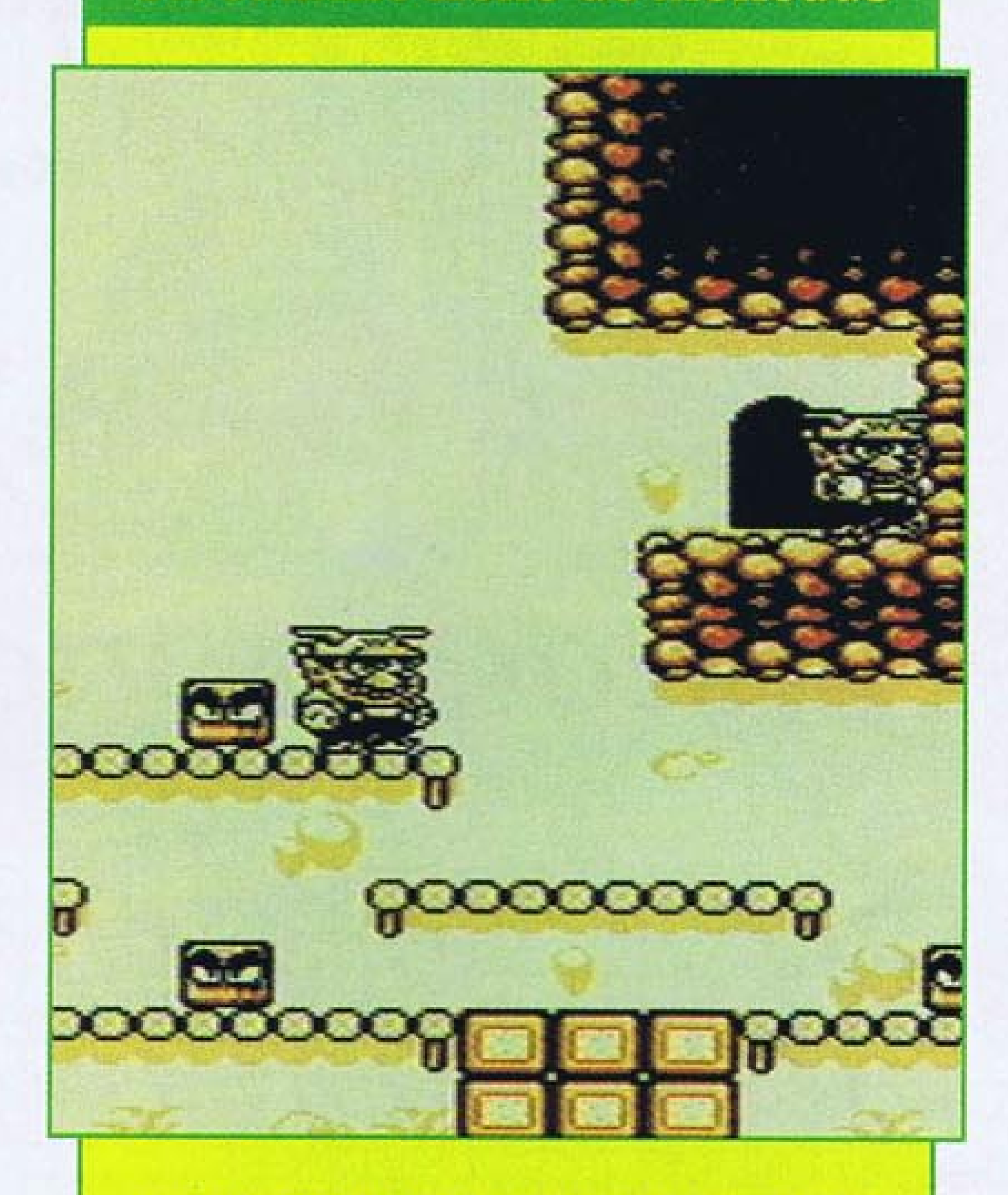
Course 01: ¡Empieza la movida!





Cuando entres este primer nivel descubrirás un **montón de monedas** inalcanzables: bajo ellas hay tiernas plantas carnívoras. No desesperes. En el **course 02** podrás hacerte con un **Casco de Reactor**. Vuelve con él y **lánzate sobre las plantas devoradoras**. Cuando llegues al final, caerás y perderás el casco. Después encontrarás un **Casco Dragón** sobre una puerta. Allí te espera un enorme bloque que contiene un **corazón gigante**. Cógelo y ganarás tres vidas extras. Lo malo es la vuelta. Tendrás que arrojarte sobre las plantas y correr mientras parpadeas. Salta rápido y al salir serás enano, pero con más vidas que un gato.

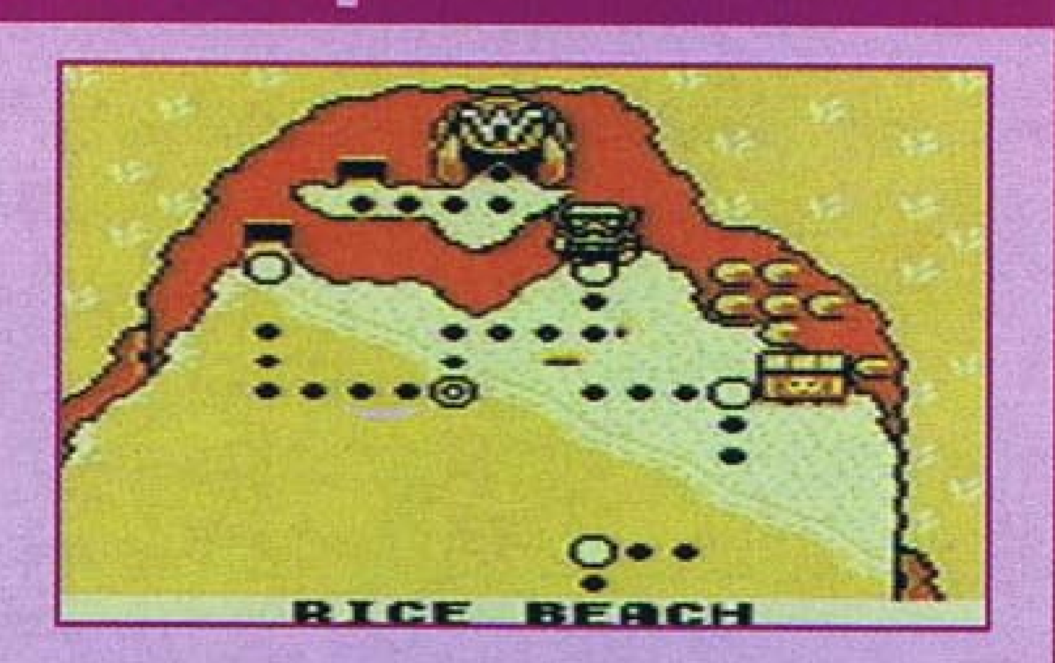
Course 02: Un camino lleno de monedas



Hacia la **mitad de la fase** encontrarás una zona con varios grupos de bloques además de un **enemigo saltarín con púas** (oscila de arriba a abajo de la pantalla). Escondido entre esos bloques se encuentra un **Casco Reactor**. Cógelo y sitúate en la **plataforma más alta** de esa misma zona, junto a un **supuesto tope que verás en la pared**. Salta desde allí y **presiona el botón B** para **activar el poder del casco**. Habrás encontrado un nuevo camino lleno de monedas. Que usted lo aproveche bien.

Course 03: Final con trampa





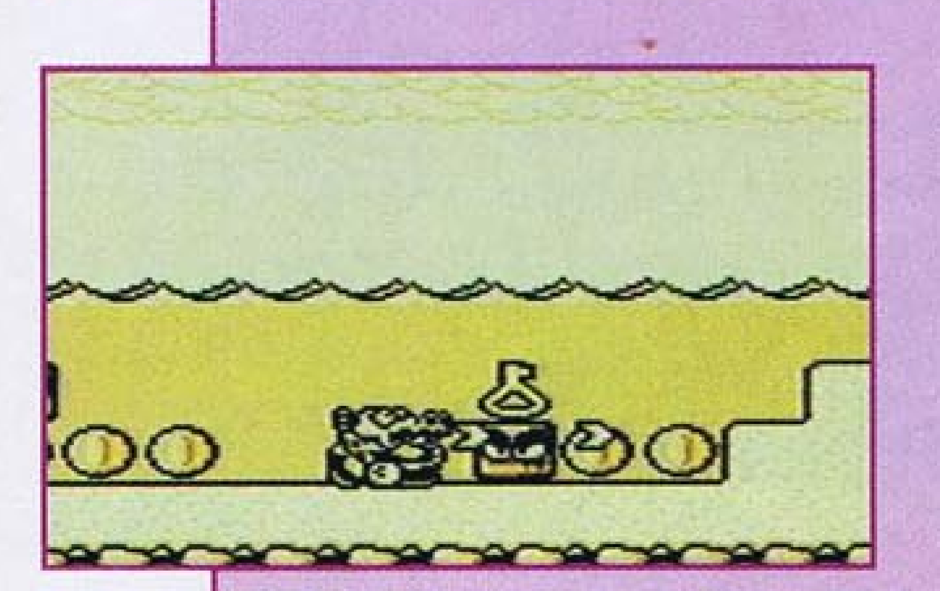
Al final de la fase, justo **arriba a la derecha**, verás un pasadizo que lleva a la **salida secreta**. Por mucho que lo intentes no llegarás a alcanzarlo nunca. ¿Solución? Sigue jugando como si no pasara nada y cuando te **encargues del enemigo final de Rice Beach** vuelve aquí. Como por arte de magia, las arenas movedizas se habrán transformado en agua, de forma que al final de la fase **podrás nadar hasta el pasadizo** y dar con la salida que te abrirá un nuevo y jugoso camino.

55 Pistas Para Hacer Feliz a Wario

por Sonia Herranz

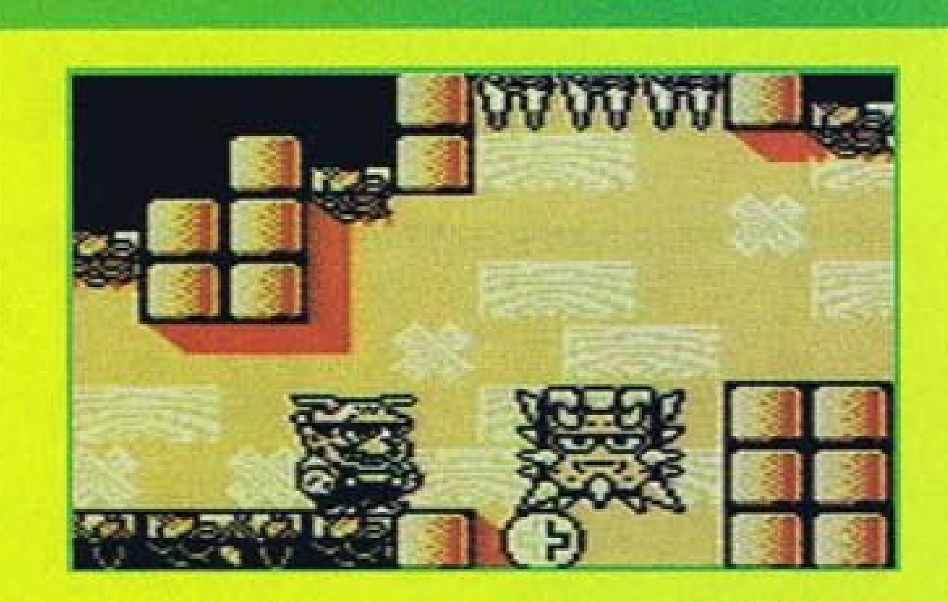
Course 03: El primer tesoro





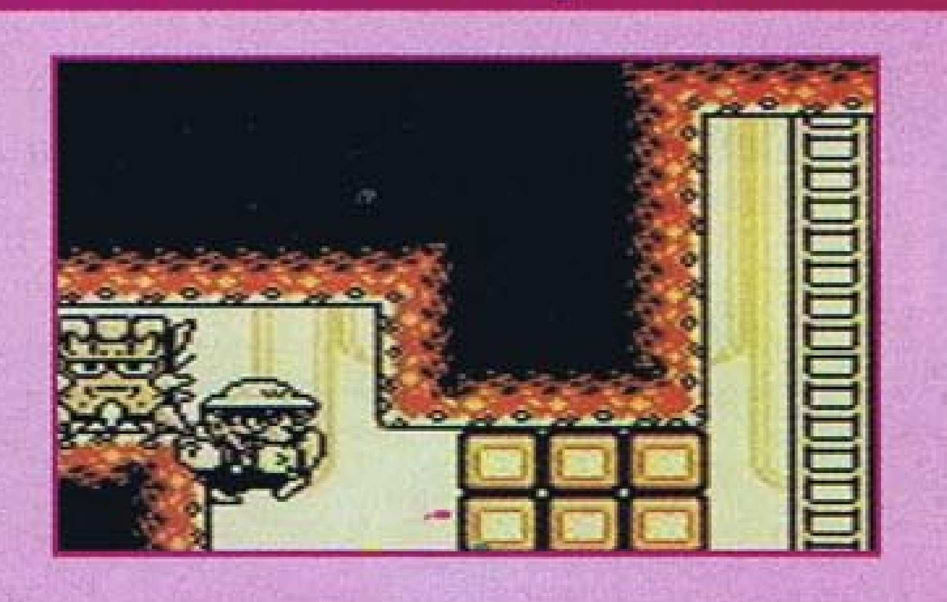
Tras destruir al enemigo final de ***Rice Beach****, la arena se habrá convertido en agua y aparecerá una gran* ***calavera con cerradura****. La llave está un poco más a la derecha, pero para abrir la cerradura necesitarás también el* ***Casco del Dragón****, que está ahí mismo. Vuelve con la llave a la cerradura e insértala desde el* ***lado izquierdo de la puerta****.*

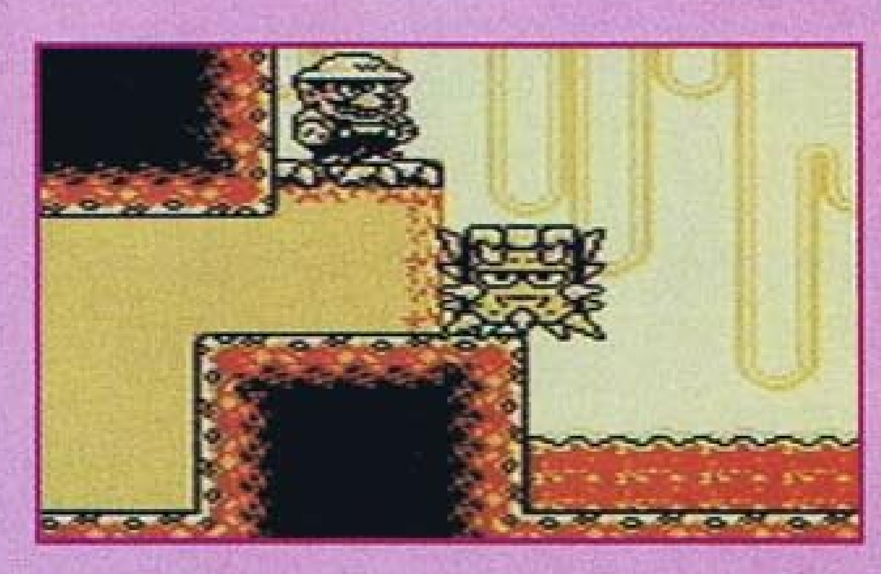
Cruelmente rico



Wario sólo cree en el dinero, así que se ha estrujado el cerebro para descubrir cualquier ***sistema que le permita duplicar su capital****. El que hemos averiguado es un poco cruel, pero merece la pena probarlo. Verás, a lo largo del juego te encontrarás* ***grandes bloques cubiertos de púas que caen del techo*** *y vuelven a subir. Se llaman Pouncer y son muy famosos por sus continuas apariciones en los los juegos de Mario. Pues eso, que si* ***arrojas a un enemigo para que aplaste al Pouncer****, aparecerá un* ***monedón*** *que aumentará en diez tu dinerito. El mismo sistema vale para las* ***nubes que lanzan rayos****.*

Course 04: Para evitar al pouncer





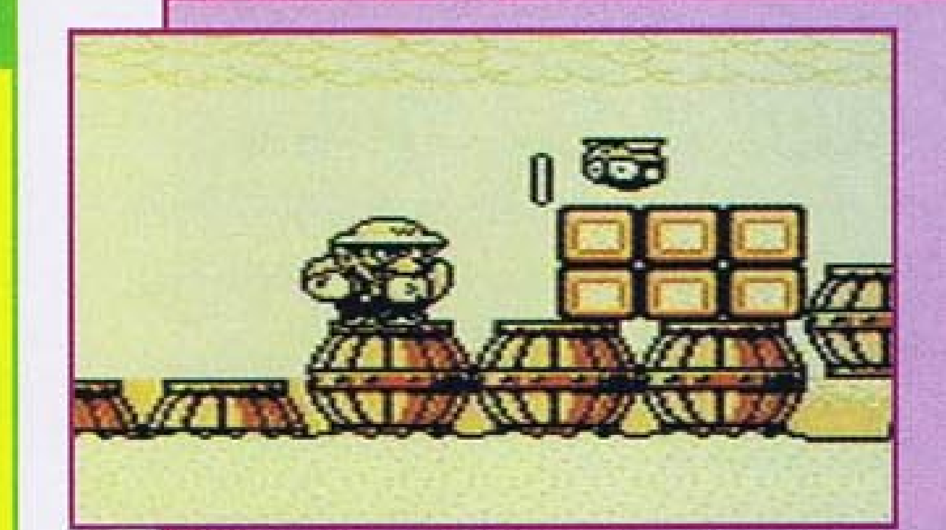
La única pega que encontrarás en esta fase es la contínua persecución del Pouncer. Para evitarlo, sólo tienes que ***destruir rápidamente los bloques que te cortan el camino*** *y, cuando llegues a una zona alta, esperar al Pouncer y subirte sobre él. Procura* ***no caerte o perderás una vida****.*

Course 05: Enemigo final, tortuga



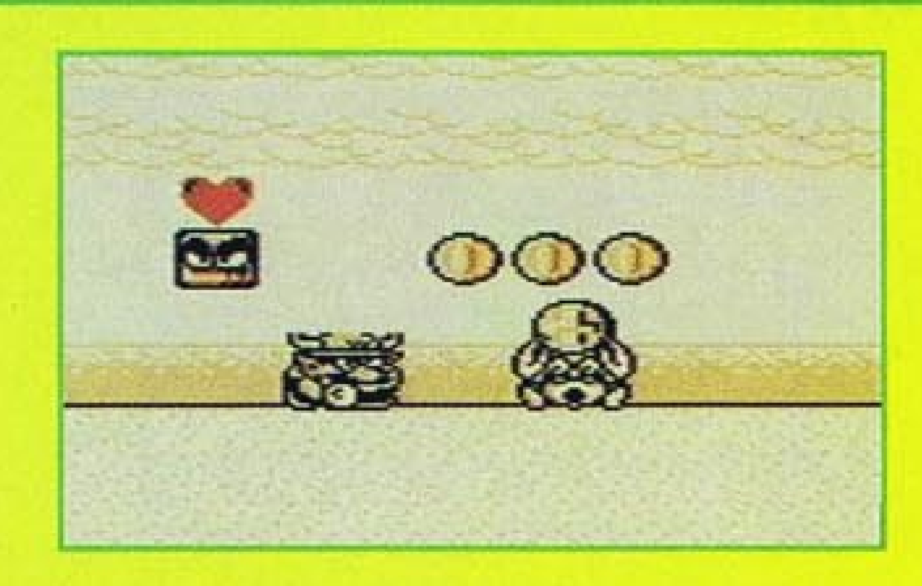
Aprovecha el momento en que esta especie de tortuga ***saca la cabeza*** *para cargar contra ella. Después,* ***salta a derecha e izquierda*** *evitando que te toque. Cuando se levante en el aire,* ***golpéala en la barriga con el casco****. Caerá aturdida, es el momento de la tercera y definitiva carga.*

Asegurando el capital



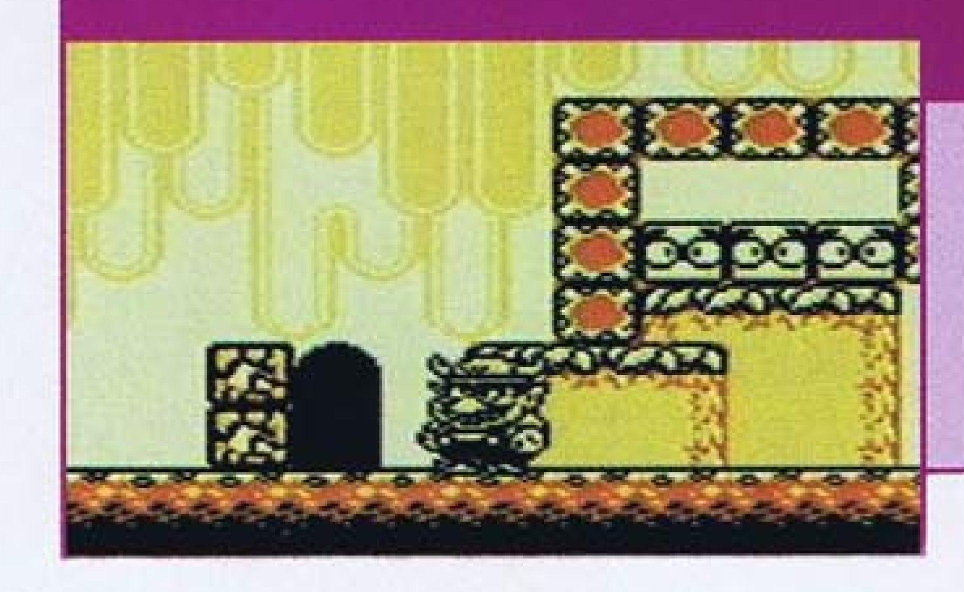
Muchos son los sistemas con los que puedes deshacerte de los enemigos, pero ninguno te reportará tantos beneficios como el siguiente: se trata de ***aturdirlos primero*** *con un buen pisotón, y mandarlos después a la luna* ***a base de "hombradas"****. Esta maniobra te garantiza una* ***moneda y un corazón*** *por cada enemigo que derrotes. Así que, manos a la obra.*

Course 06: Una lujuria de nivel



En todo el juego no encontrarás lugar ***más apetecible y menos peligroso que éste****. Para empezar siempre te darán el* ***Casco del Toro*** *y para continuar, los únicos* ***seres que habitan*** *en estas tierras te permitirán conseguir* ***más de cien monedas****.*
Pronto verás que hay ***movimiento debajo de la arena****. En cuanto lo captes,* ***déjate caer golpeando el suelo con el poder del Toro****. Surgirá un* ***bichito que lleva sobre sus hombros un monedón*** *(equivalen a 10 monedas). ¡Eureka, dinero por el morro! Haz entonces una* ***carga sobre el bicho en cuestión y recoge las monedas****. Si alguno se te escapa no te preocupes, que* ***vuelve a esconderse en el mismo lugar bajo la arena****. Por cierto, a la derecha de cada bichito hay un corazón escondido.*
Pero sin duda lo mejor de este course es que ***podrás regresar todas las veces que quieras****. Así que, cuando veas que las vidas no te aguantan vuelve aquí a por dinero,* ***juega luego a las bombas*** *y* ***repite la operación*** *todas las veces que te venga en gana hasta* ***asegurarte un buen número de vidas****. No es la solución definitiva a todos los problemas, pero al menos ayuda. Por cierto, ya sabes que* ***puedes llegar aquí desde el Course 3, ¿eh?***

Course 05: Bloque sorpresa



En la zona de los ***Penkoon*** *(****piratas pingüinos*** *que lanzan bolas) hay un grupo de 4 bloques. Derríbalos y encontrarás una puerta que te llevará hasta un bloque con admiración. Si lo golpeas, desaparecerán las piedras que te impedían llegar a los* ***tres corazones de la derecha****.*

en clave Nintendo





• Sorpresa...

A la **izquierda del botellero verás una casa**. Entra, encontrarás una gallina. Échala unos cuantos **polvos mágicos** y ya verás qué ocurre.

En el mismo pueblo encontrarás una anciana barriendo, haz lo mismo y se convertirá en un hada.

• ¿ Donde puedo encontrar...

•Objetos:

LINTERNA: En la casa de Link.
BOOMERANG: En el castillo de Hyrule.
BOMBA: En la cueva de Kakariko.
BOTELLA 1: Botellero de Kakariko.
BOTELLA 2: En el bar.
BOTELLA 3: Debajo del puente del sudeste.
BOTELLA 4: Está en el cofre cerrado del herrero, en Dark World.
CAZAINSECTOS: Niño enfermo de Kakariko.
LIBRO DE MUDORA: Biblioteca.
ARCO: Palacio del Este.
SETA: Bosque perdido.
POLVO MÁGICO: Tienda mágica.
ESPEJO: Gruta de la montaña.
MARTILLO: Palacio de la oscuridad.

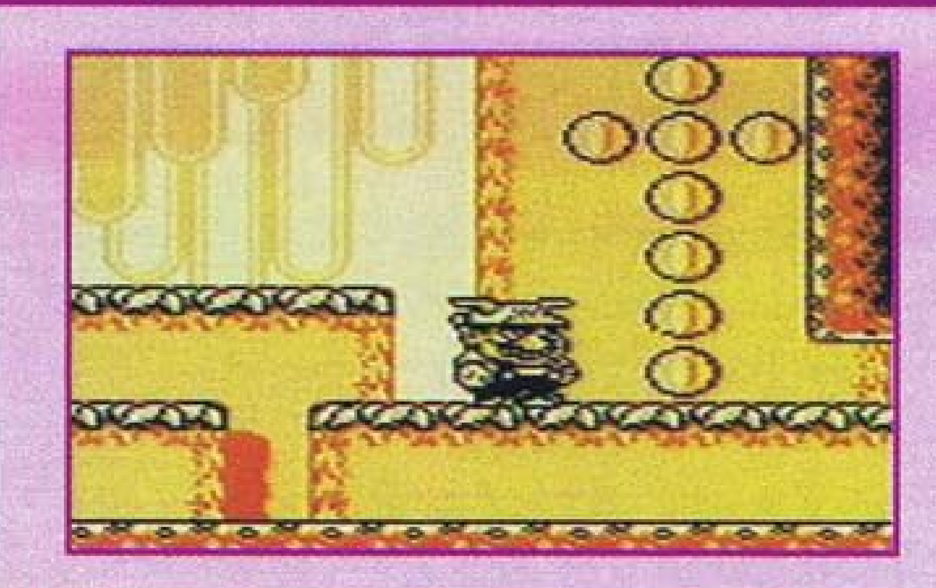


Estos puntos tienen trampa



*Ya sabes que las entradas a las fases están marcadas con **puntos sobre el mapa**. Pues bien, cuando uno de esos puntos esté formado formado por **círculos concéntricos es señal de que en esa fase existe una salida oculta** que abre un camino nuevo. ¿Seremos capaces de encontrar todos los puntos?*

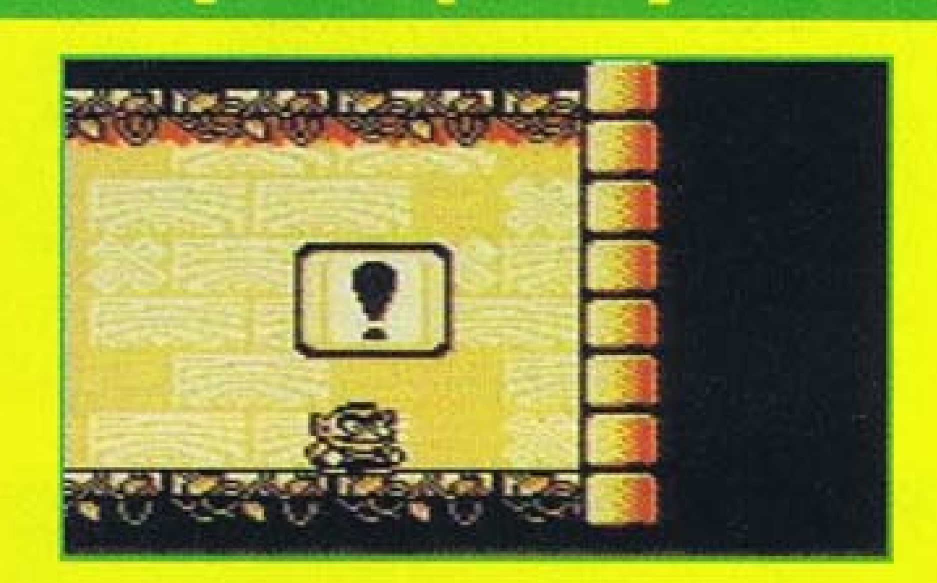
Course 00: ¿Dónde está la salida?





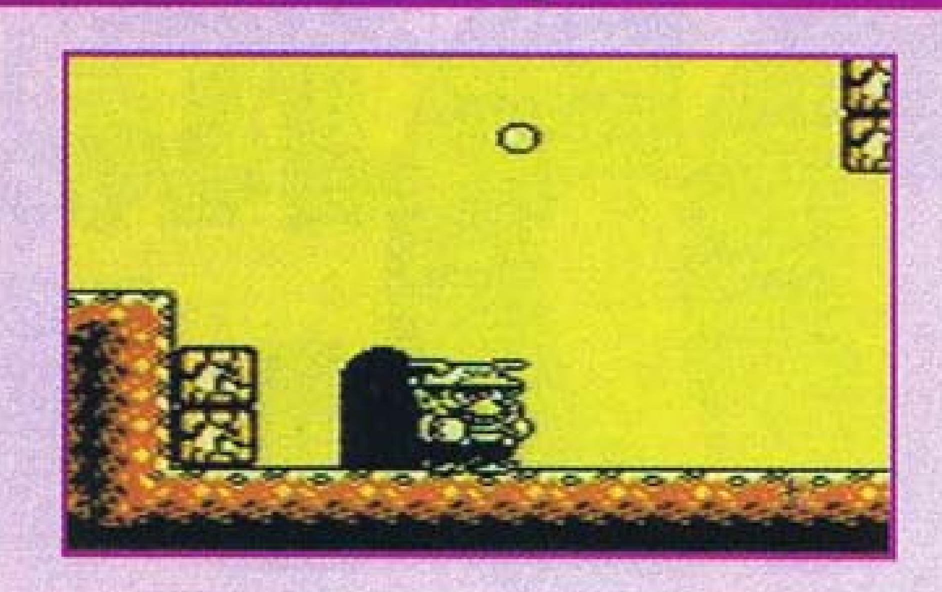
*Atewnción, otra **fase con camino secreto** incluido. La salida escondida está en el **tercer tramo** del course. Tras **dos viajes bajo el agua**, encontrarás **dos piratas lanzadores de cuchillos y una flecha de monedas** que apunta hacia arriba. Ve a la izquierda y vuela hacia el bloque más alto con el **Casco Reactor**. Desde ahí tienes que saltar y volar de nuevo.*

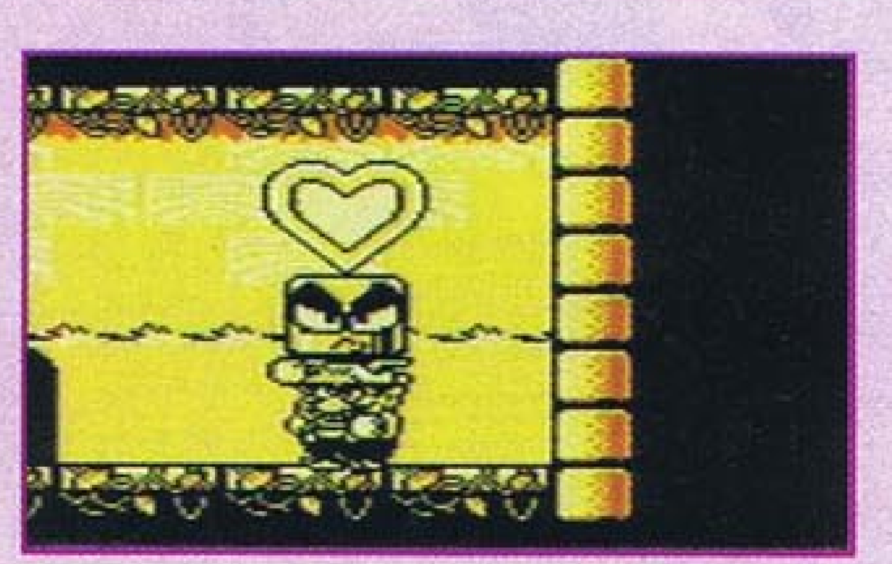
Súper bloque sorpresa



*Cada vez que te topes con un **bloque de estas características** (la imagen habla por si sola) es que has dado con una **importante clave**. No dejes de golpearlo, ya que puede **cambiar cosas muy, muy importantes en el mapeado**.*

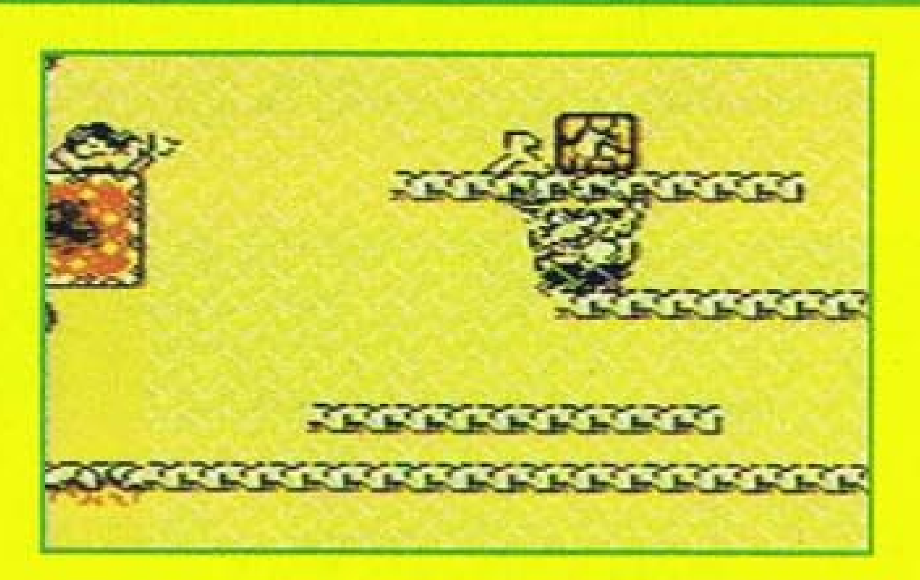
Course 07: Consigue un súper corazón

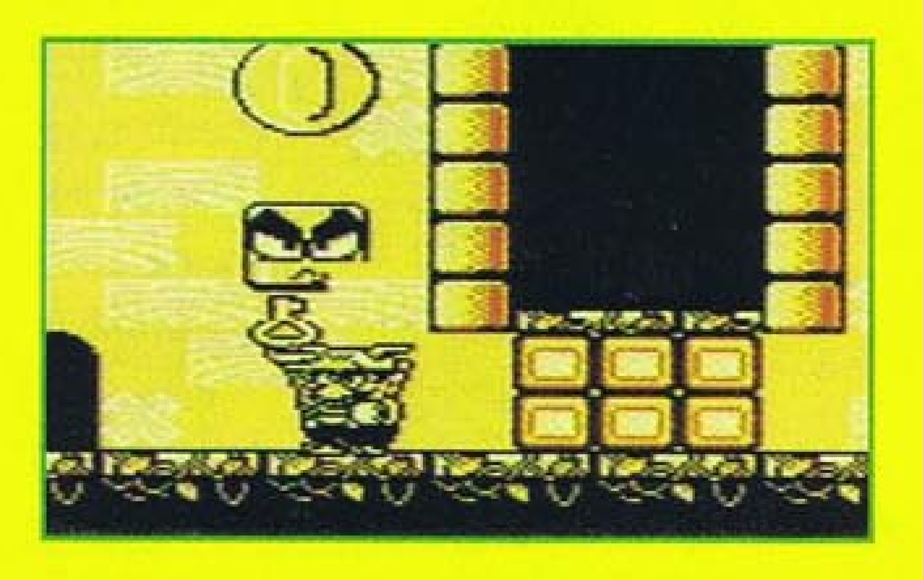




*Una vez que hayas activado el **bloque sorpresa de course 12** puede serte muy rentable **regresar a course 07**. La razón es la siguiente: en unos **bloques** situados en el **suelo y bajo el agua** (un poco antes de la puerta donde puedes salvar la partida) encontrarás una **enorme cara sonriente** que te proporcionará un **súper corazón** por valor de **tres vidas extras**. No hace falta que te desmayes de la emoción, tan sólo que pongas en práctica la pista que, como siempre, vuelve a ser de lo más práctico.*

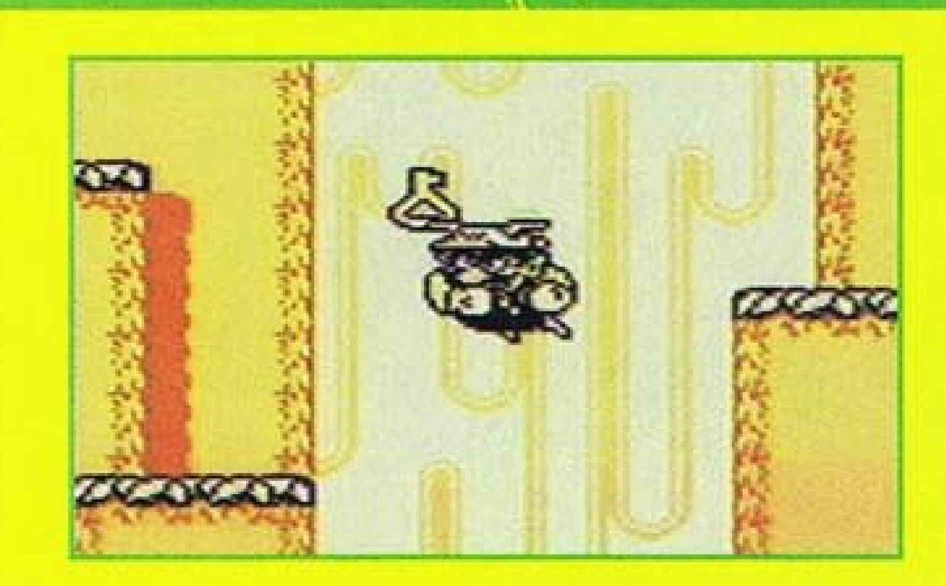
Course 09: Llévate puestas 100 monedas

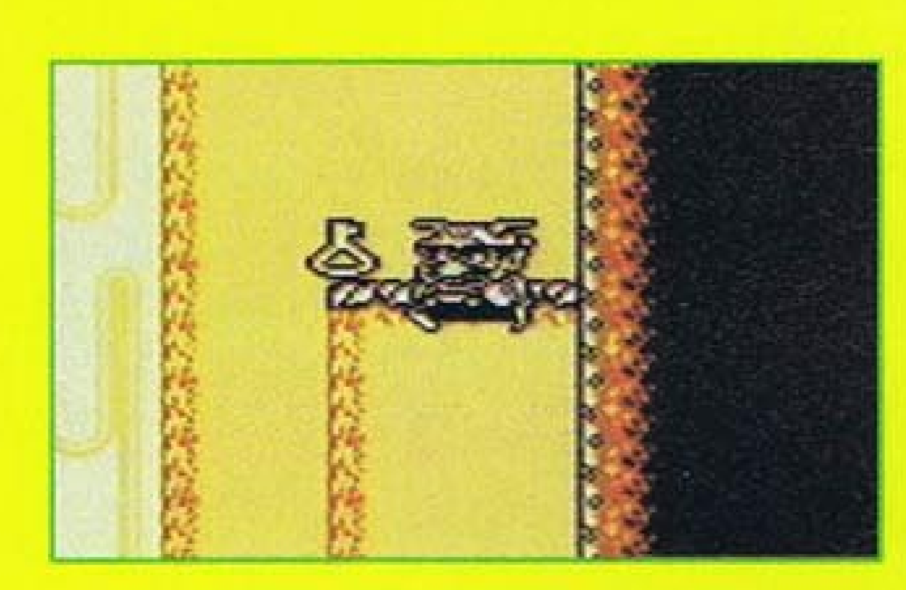




*Hacia el final de la fase encontrarás la **llave, para no variar escondida, en un bloque**. Ahora falta localizar la **cerradura**, pero ¿cómo? Bien, **vuelve sobre tus pasos**, sin salir de ese mismo corredor, y **quédate junto a tres plataformas alargadas** sobre las que verás un bloque a medio destruir. **Rompe el bloque** y colócate justo en el mismo lugar. Entonces no tienes más que **presionar hacia arriba en el mando**, como si hubiera una puerta, para dar **con la cerradura y de paso llevarte un monedón** de esos que tienen cien monedas.*

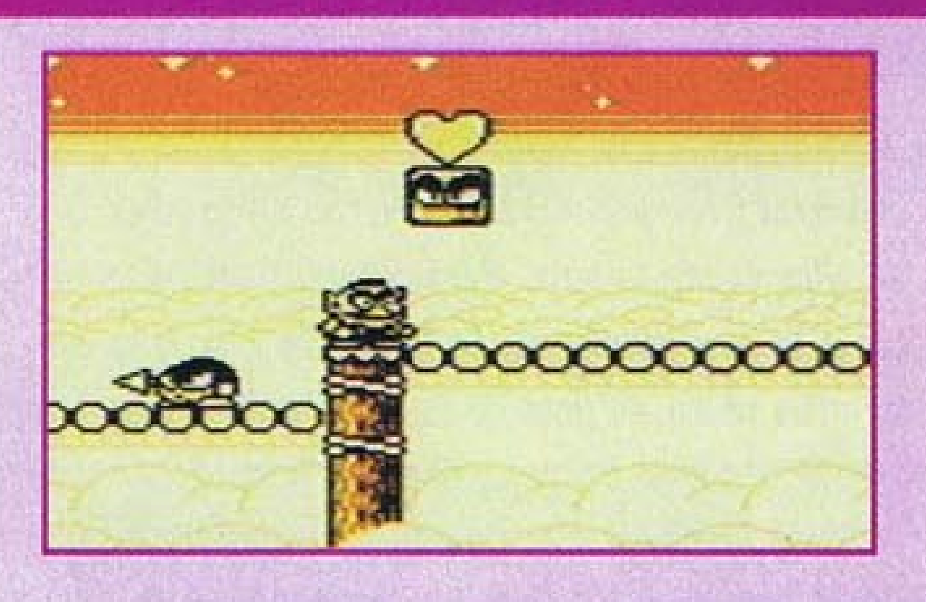
Course 11: Un tesoro muy difícil





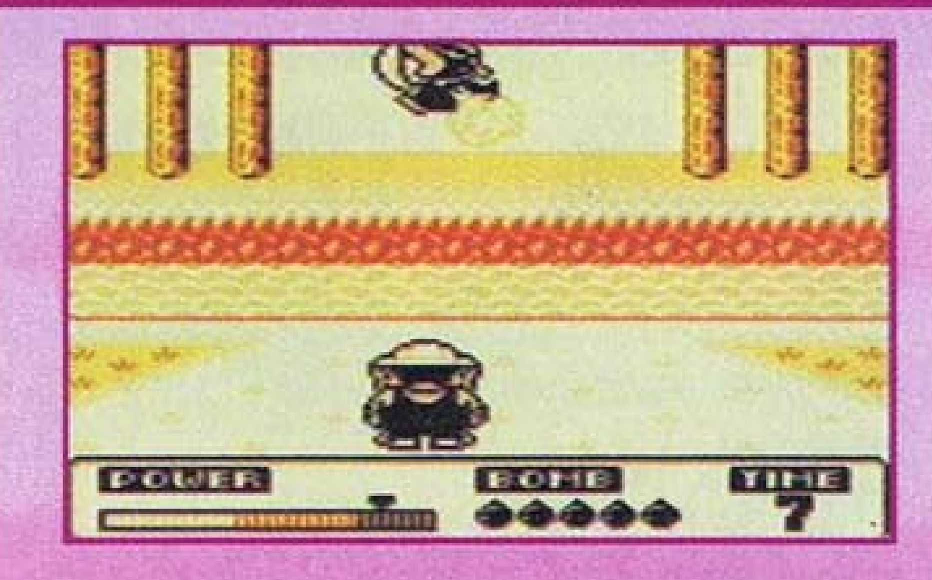
En este nivel se oculta **otro de los tesoros de Wario**. ¿Cómo dar con él? Pasamos a la explicación, y atento que vale su peso en oro. Después de atravesar la **zona de la escalera**, llegarás a un espacio casi vacío en el que verás un bloque que oculta un **Casco Reactor y una puerta**. **Olvídate de la puerta**, por ahora, y prueba a **ascender por la pantalla**. No nos preguntes cómo, es fácil, Tan sólo **tienes que saltar y, cuando estés arriba, usar el poder del casco**. De esta forma irás ascendiendo paulatinamente, de plataforma en plataforma, y de un lado a otro, hasta llegar a la **Puerta Calavera**. Justo a la **izquierda de la plataforma está la llave** que te llevará al tesoro. El problema es que **tendrás que lanzar la llave al suelo** y luego volver a subir con ella. El truco está en colocar la dichosa llavecita en la **plataforma superior** para luego **arrastrarla con la cabeza hasta la siguiente altura**. El tesoro ya es tuyo. Y el truco también.

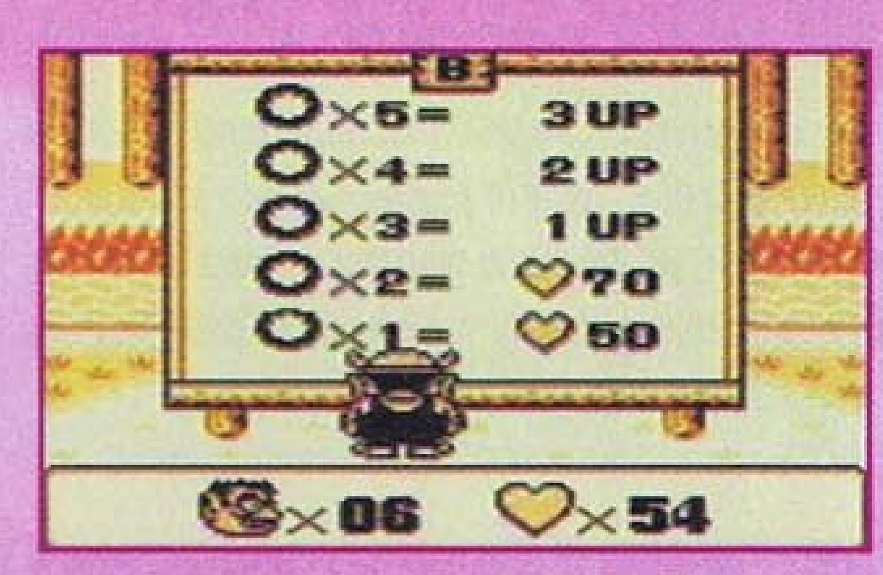
Corazón, corazón



Un truco fácil, lógico y sencillo en el que ni siquiera tú habrás caído. Bien, pues toma nota. En el **primer nivel de Sherbet Land (course 14)** encontrarás **un corazón** a las primeras de cambio. O sea, en cuanto entres. Podrás **recoger el ejemplar sin mayores problemas y luego salir** por la misma puerta. La citada operación nos lleva a la conclusión de que **entrando y saliendo tantas veces como queramos, tendremos la posibilidad** de recoger un montón de visceritas y con ellas **un montón de vidas extra**. Ahora que lo sabes ya puedes poner en marcha el plan, pero ojo con contárselo a alguien.

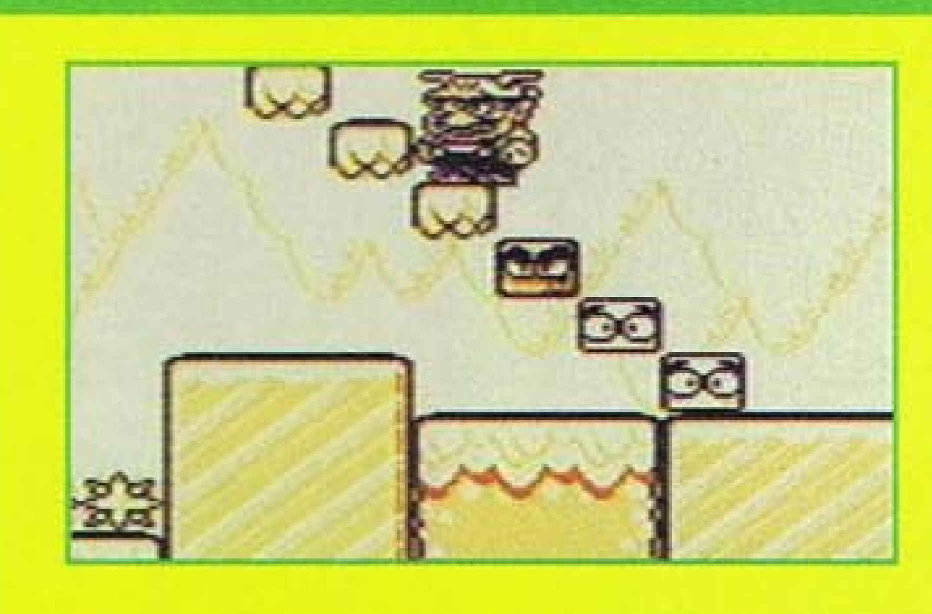
El juego de las bombas

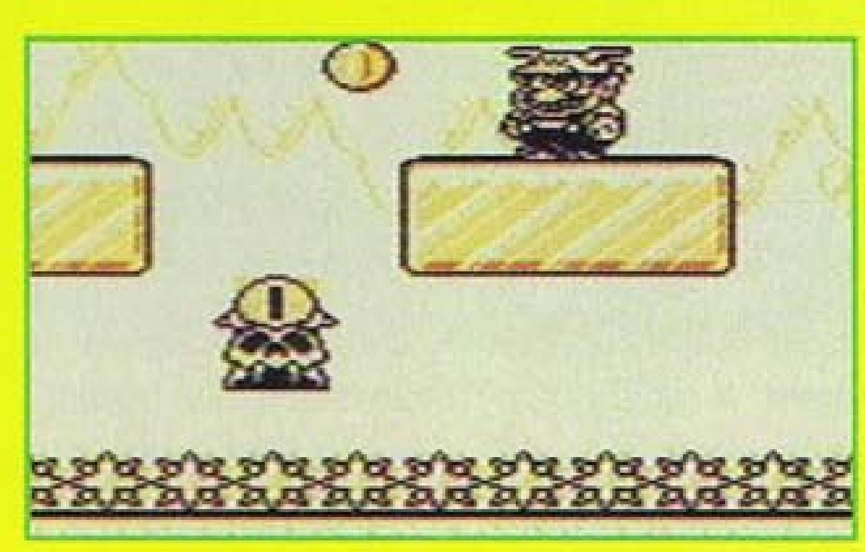




Con este sencillo juego podrás acumular una buena cantidad de **vidas y corazones**. Presta atención. La cosa está en **presionar el botón A** cuando la barra de energía alcance la **zona oscura**. Y en mantenerlo **presionado** hasta que tengas **a tiro a P.P** (Pato Peligroso). Si no has conseguido fuerza suficiente tendrás que lanzar la bomba con bastante antelación.

Course 15: Una tortuosa salida secreta

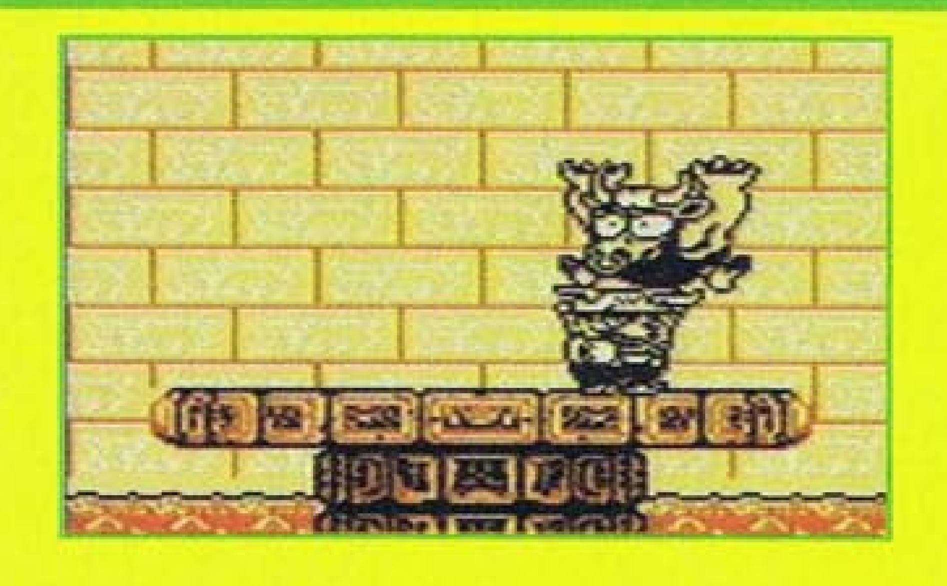




La **puerta de salida** de esta fase está rodeada por **bloques de hielo irrompibles**. Si avanzas todo **hacia la derecha** y atraviesas la puerta que hay al final, llegarás a una **sala con un bloque sorpresa**. Cuando lo actives -¡atrévete-, los **bloques que rodeaban la salida desaparecerán**. Vale, ahora no te precipites a la hora de salir y vuelve hacia atrás (para ello es **imprescindible el Casco Reactor**).

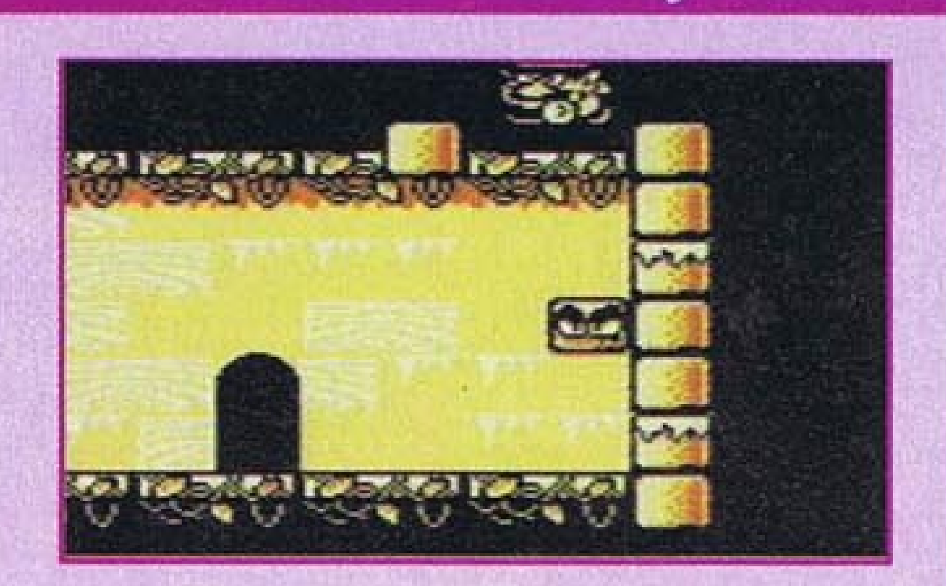
Pronto localizarás una **especie de escalones de hielo** que te trasladarán hasta otra **puerta que flota en el aire**. Contempla el espectáculo y sigue a la derecha. No tienes más que **golpear otro bloque sorpresa** y habrás dado con la salida secreta de esta fase. Ha costado un pelín pero es que la cosa merecía la pena. ¿Algo más en esta fase? Pues a por ello, chaval, que aún te queda imaginación.

El enemigo de la fase 2



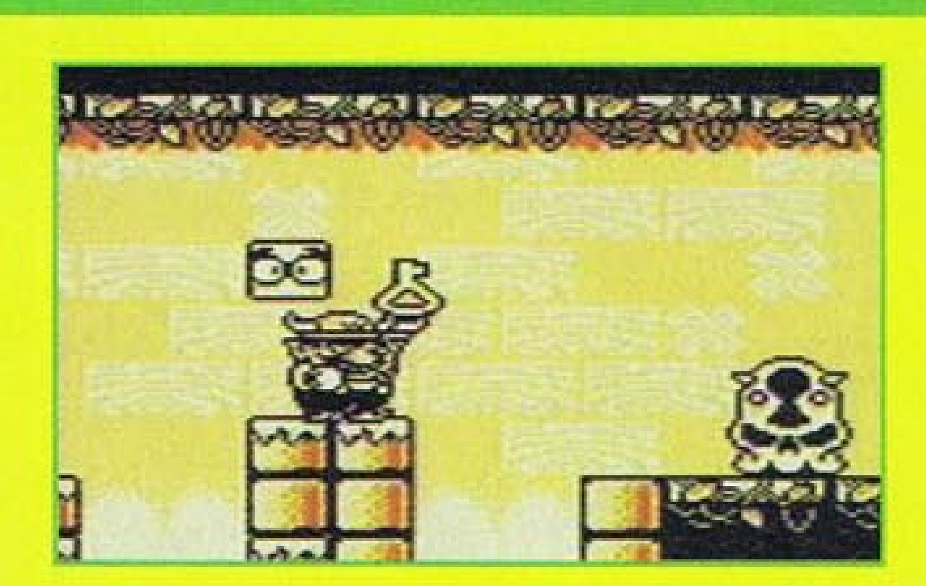
Una vez activado el bloque sorpresa de **course 12** tienes que retroceder hasta lo alto de la montaña: allí te enfrentarás al guardián de esta fase. Muchas cosas han **cambiado** desde la última vez que estuviste aquí. La **puerta** que conduce al enemigo está justo **debajo de la zona de salvar partida**. Derrotarlo es muy sencillo. Basta con que le **atontes de un empujón**, le agarres y le lances fuera de la plataforma.

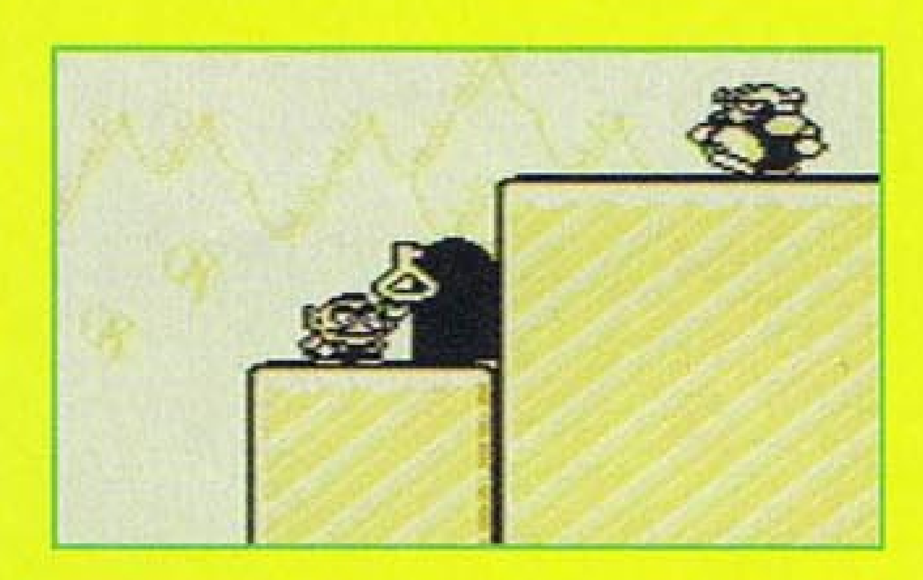
Course 16: La cerradura mágica



Esta fase tiene una **salida secreta** que abre un nuevo camino. Para acceder a ella tienes que llegar a una **sala donde sólo hay unas escaleras** que descienden y una **moneda**. Si saltas bajo la moneda aparecerá un bloque. **Súbete al bloque** y **salta por encima del escenario**. Avanza entonces hacia la **derecha y te toparás** con la ansiada cerradura.

Course 16: Un tesoro de infarto





Nada más entrar encontrarás una **llave escondida en un bloque**. Carga con ella hasta que encuentres el **segundo bloque de piedras,** justo en el escalón superior de una especia de escalera. **Rompe las piedras** y entra por la puerta que aparece. Después de un par de peligrosos saltos **encontrarás la calavera** que te separa de este nuevo tesoro.



LANZA GARFIOS: Palacio inundado.
PALA: Bosquecillo tenebroso en Dark World.
FLAUTA: Bosquecillo tenebroso en Dark World.
VARILLA DE HIELO: Cueva del Nordeste del lago Hylia.
VARILLA DE FUEGO: Bosque de Skeleton.
BASTO DE SOMARIA: Mazmorra pantanosa.
BASTO DE BYMA: Cueva de la montaña de la muerte en Dark World.
CAPA MÁGICA: Cementerio de Hyrule.

• Medallones:
BOMBOS: Este del desierto. Monolito Verde.
ETHER: Oeste de la torre de Era.
QUAKE: Nordeste. En el círculo de piedras del río, tira una piedra dentro.

•Equipo:
ESPADA 1: Castillo de Hyrule.
ESPADA 2: Bosque perdido.
ESPADA 3: Herrero.





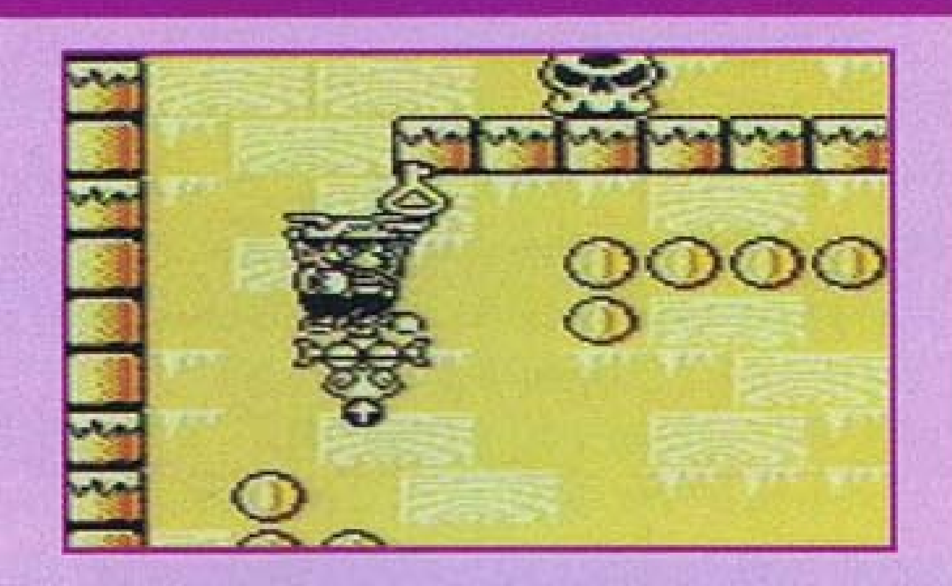
ESPADA 4: Cueva del castillo en Dark World.
ESCUDO 1: Castillo de Hyrule.
ESCUDO 2: Interior de la catarata de Zora.
ESCUDO 3: Mazmorra de la roca tortuga.
ARMADURA 1: Al principio.
ARMADURA 2: Mazmorra helada.
ARMADURA 3: Torre de Ganon en Dark World.
BOTAS DE PEGASUS: Sahasrahia.
GUANTE POTENCIA: Palacio del desierto.
GUANTE TITAN: Mazmorras del ciego.
ALETAS DE ZORA: Cascada de Zora (500 rupias).
PERLA DE LUNA: Torre de Hera.

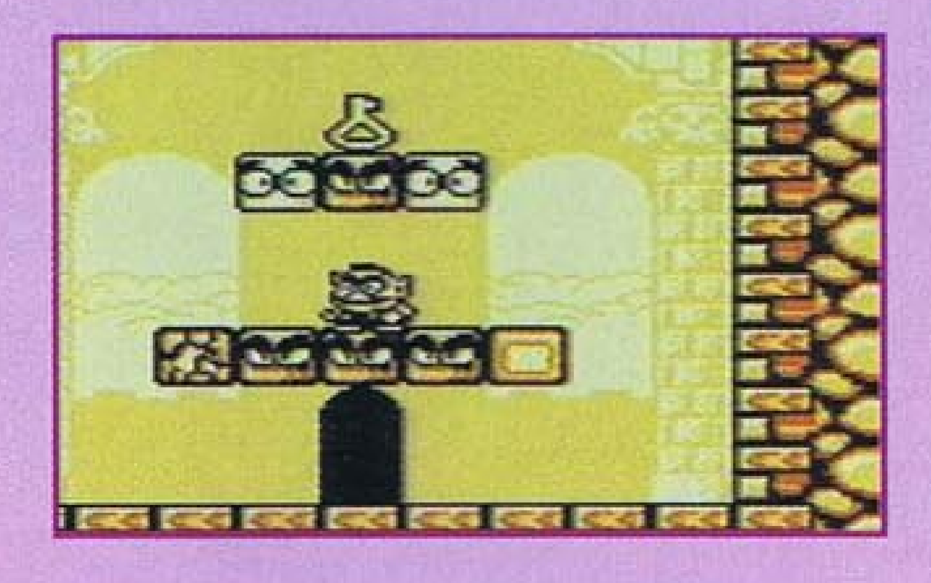
Tendrás un Casco de Toro siempre que lo necesites



*Si eso de empezar con un casco normal no te parece del todo práctico, siempre puedes entrar en el **Course 11** donde, **justo en la puerta**, puedes conseguir una buena cornamenta y volverte por donde has entrado sin más peligros.*

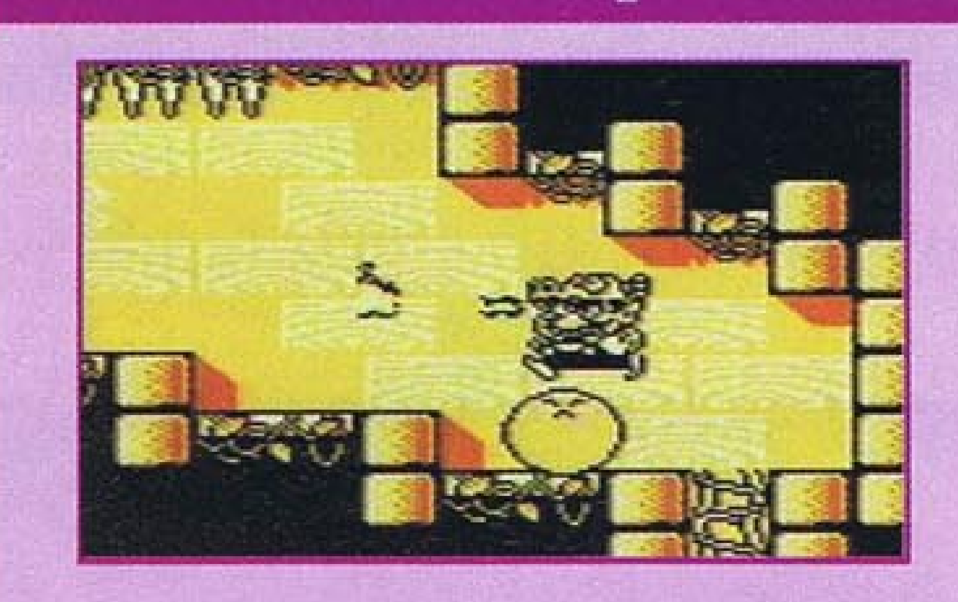
El tesoro de Course 17





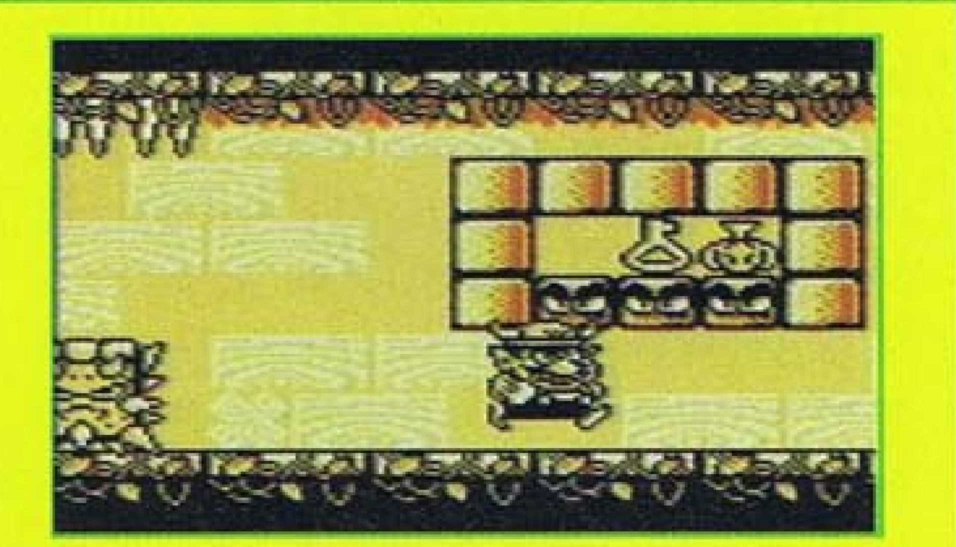
*En esta peligrosa fase, sobre todo por su **escurridizo suelo hielo**, se oculta uno de los tesoros que Wario necesita con más premura. Para conseguirlo, has de avanzar hasta ver una **puerta que da a unas escaleras ascendentes**. Sube y entra por otra puerta, allí conseguirás la llave. Ahora **vuelve atrás** y carga con la llave hasta la **segunda puerta** que encuentres. Verás una de esas plataformas que cambia de dirección al saltar encima. Sube todo lo que puedas y te darás de bruces con la cueva del tesoro.*

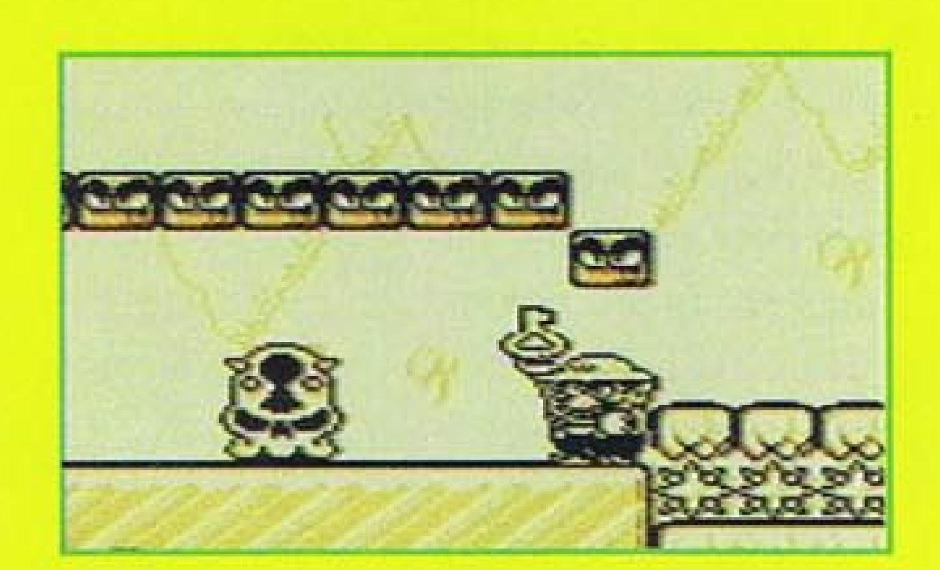
Inocentes catapultas



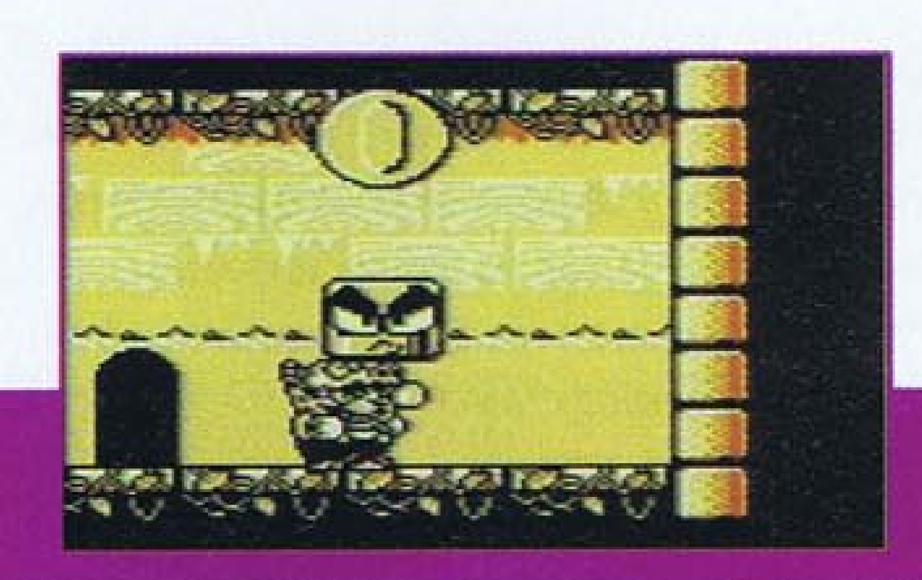
*En algunas fases puedes encontrar **bajo el suelo criaturas con aspecto de chicle** aplastado. No provocan daño alguno, pero si **saltas** sobre su cuerpecillo, **aumentarán de tamaño y te catapultarán hacia arriba**. De todas formas ándate con ojo, suelen colocarse justo debajo de una **buena sarta de pinchos** que te pueden hacer mucha pupa. Conclusión: lo mejor es esquivarlas.*

El tesoro de Course 18

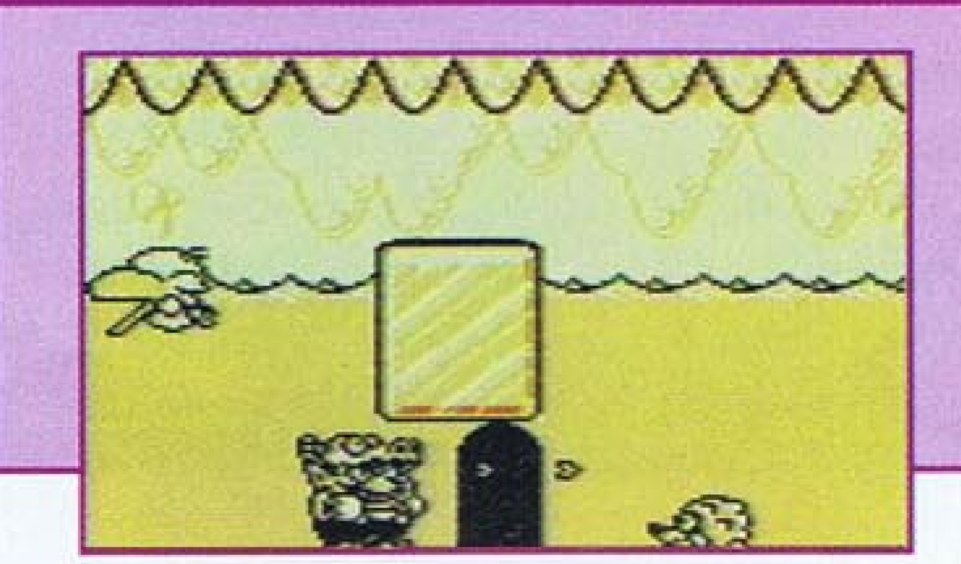




*Esta fase está al final del camino escondido de **Course 16**. En cuanto te introduzcas, localizarás la **calavera-cerradura**, aunque rodeada de bloques de hielo. Un poco más a la derecha verás una puerta con **bloque sorpresa**. Golpéalo y lárgate. Sube por las escaleras y encontrarás otra sala con **3 bloques**. Uno de ellos oculta la llave. Para pillarla tienes que salir por el **lado derecho de la pantalla** y luego lanzarte hacia abajo. Al final de tu caída encontrarás otra puerta con otro bloque sorpresa. **Actívalo con tu cabeza y vuelve por donde has venido**. Coge la llave y transpórtarla hasta la puerta del tesoro.*

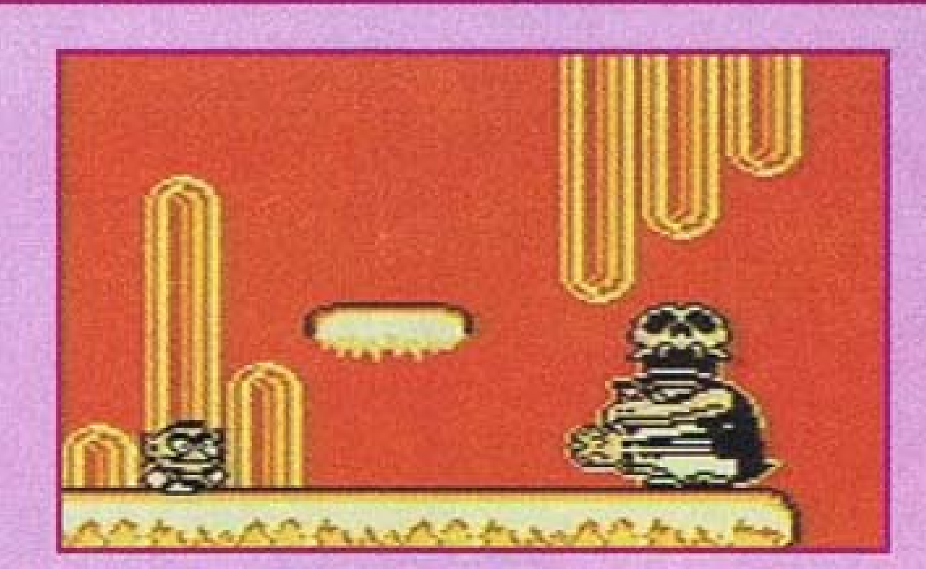


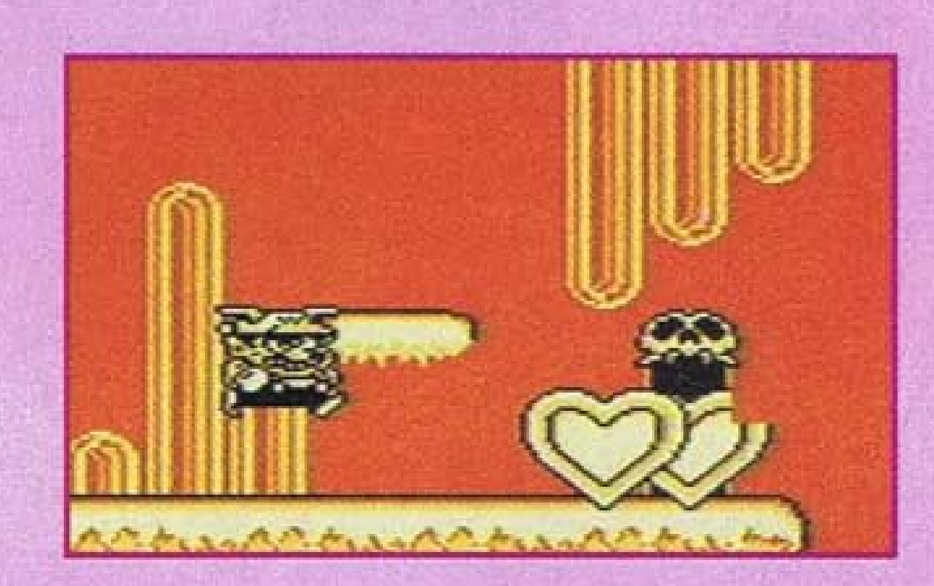
Course 19: Una puerta y un monedón



*En cuanto te plantes en este course te las verás con una **puerta que se esconde tras unos bloques apañados en el suelo**. No dudes en cruzar el umbral, porque en el interior de la habitación **te espera un monedón por valor de cien piezas de oro. ¡Para qué quieres más!***

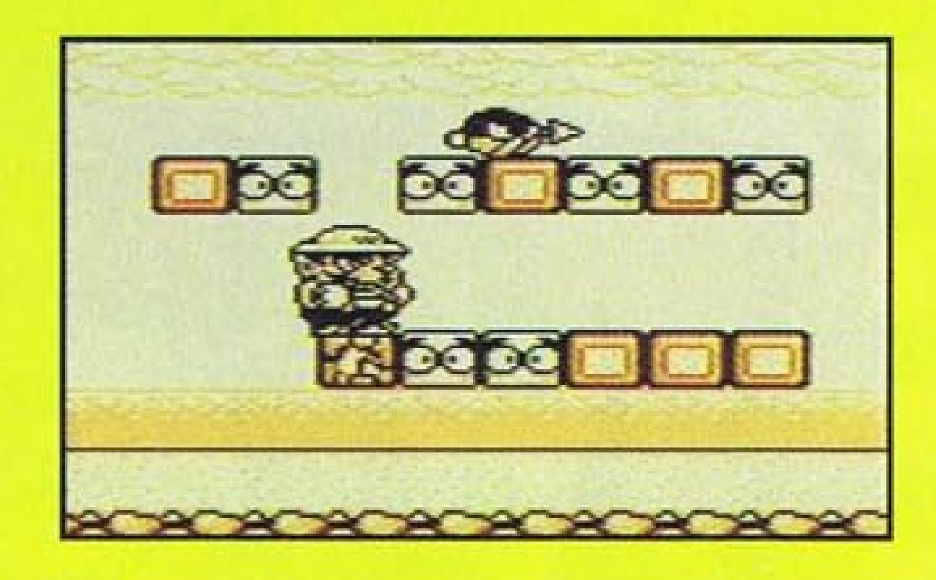
Course 19: ¿Elimina ese pingüino?





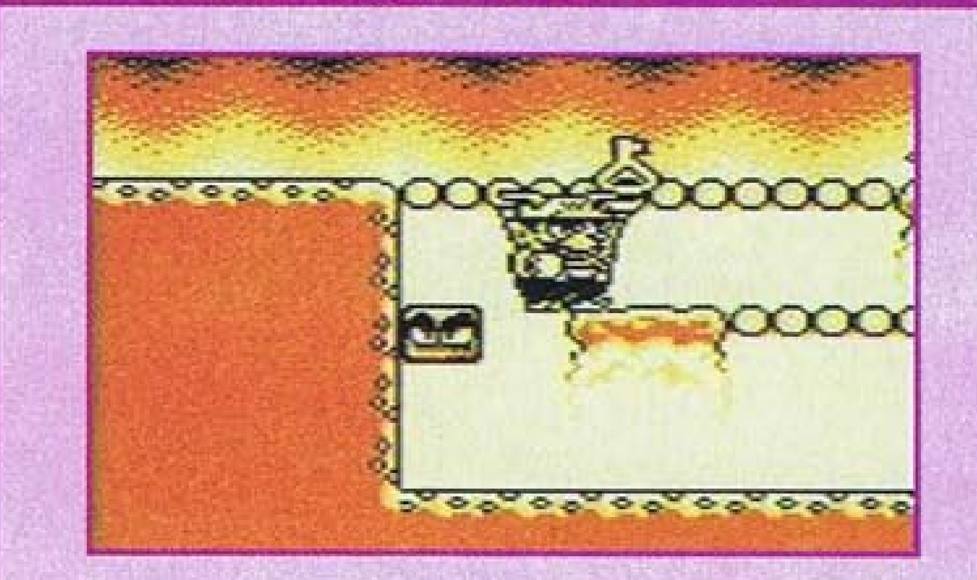
Cuando divises al enemigo final, te darás cuenta de que puedes ***salir de la fase*** *sin necesidad de eliminar al* ***enorme pingüino****. Vale, es un buena solución si quieres asegurar tus monedas. Pero que conste que si te enfrentas a él podrás conseguir más de* ***veinte vidas a base de corazones enormes****. El inconveniente es que necesitas* ***llegar con un casco*** *hasta el enemigo, ya que para acabar con él primero hay que* ***saltar sobre su cabeza*** *y, cuando salga protegido,* ***empujarle con el cuerpo****.*

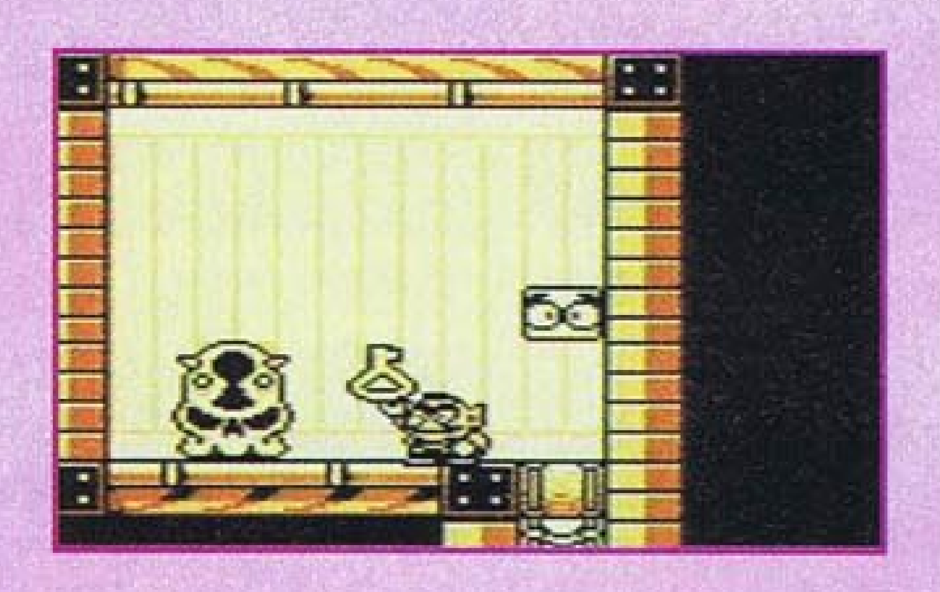
Un recordatorio



Quizá sea una tontería, pero seguro que alguna vez has incurrido en el error de ***destruir una fila de bloques,*** *cerrándote así la posibilidad de alcanzar después los de arriba. Recuerda:* ***primero investiga los bloques superiores****, que para los de abajo siempre queda tiempo.*

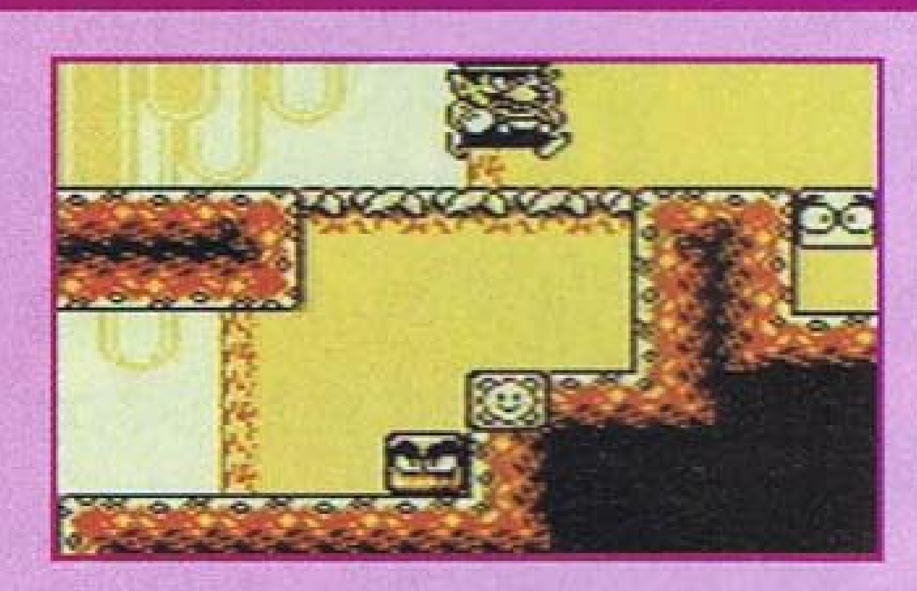
Course 20: Sortea la gran masa de lava





Lo verdaderamente complicado de esta fase es ***llegar al final****. Una* ***masa de lava*** *te perseguirá desde el principio de la fase hasta que llegues a la puerta final. La* ***llave****, por cierto, se encuentra muy* ***cerca del principio****, pero no podrás cogerla sin haberle sacado antes terreno a la lava. La única solución al problema es entrar con el* ***Casco Reactor*** *y sobrevolar los primeros obstáculos. Una vez que* ***superes la lava con la llave a cuestas****, sólo tienes que subir por las escaleras que encuentres para dar con la cerradura.*

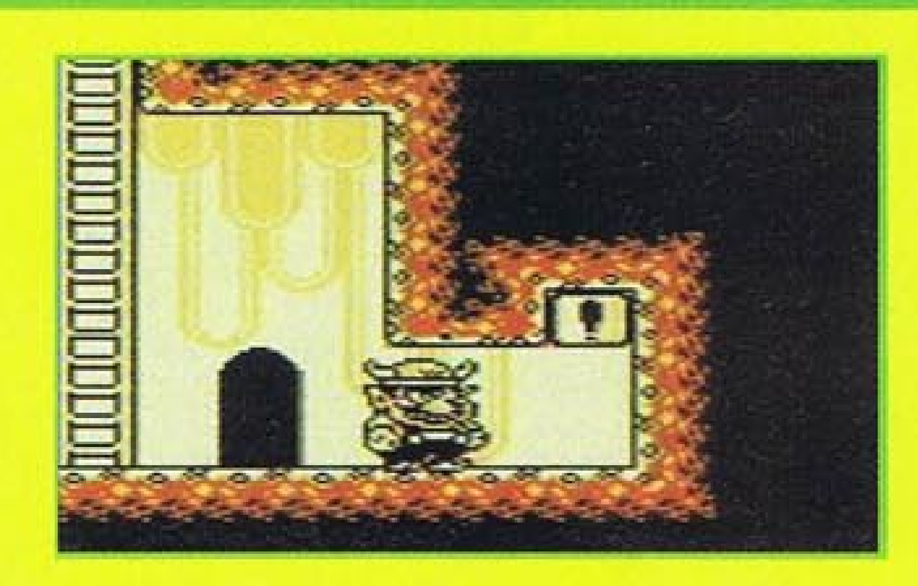
Course 23: A por el course 24

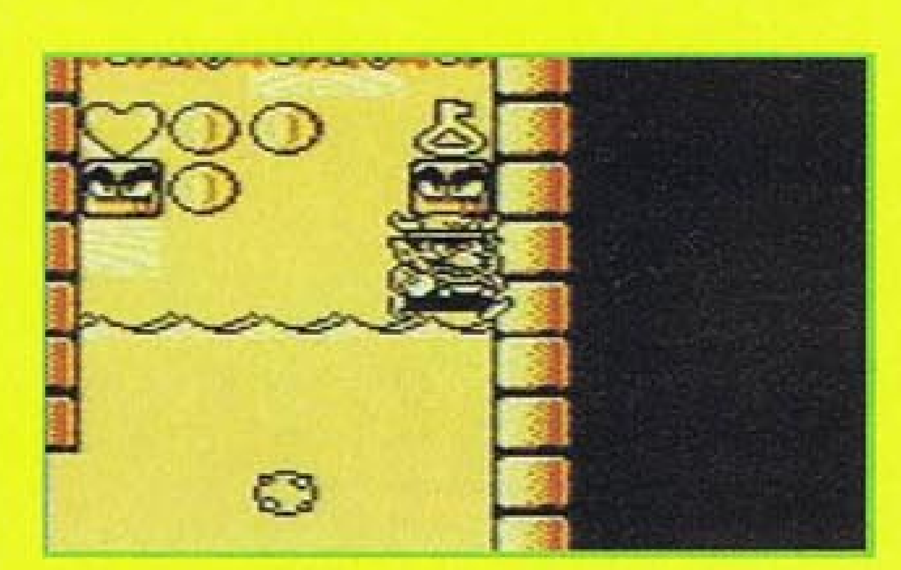


Avanza con la carretilla -no creemos que te resulte demasiado complicado- hasta el ***último tramo*** *de todos. Allí te espera un más que extraño salto.*

Si vas por la ***parte superior*** *de la fase, llegarás a la* ***salida normal****. Pero si intentas* ***entrar al pasadizo inferior*** *te verás catapultado a una salida escondida que* ***abre el camino a Course 24****. Para realizar este último salto* ***espera a que la carretilla esté a punto de desaparecer****. Ya sabes, reúne habilidad, agilidad, espíritu y más moral que la selección española para afrontar el salto. Si lo logras, un nuevo y brillante course se plantará ante tus ojillos.*

Course 24: En busca de la llave





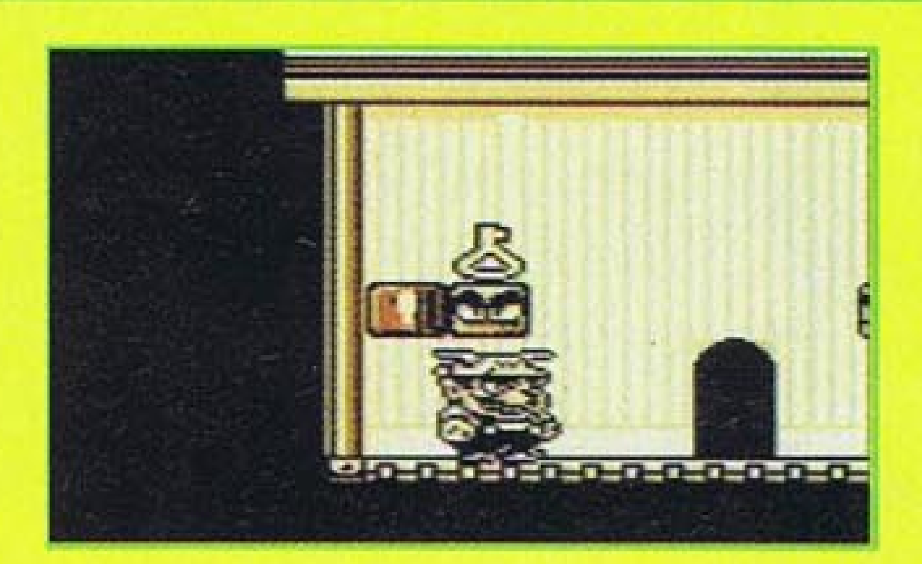
La primera visión que tendrás al entrar en este course es la ***cerradura de un tesoro****. ¿Y la llave? Bien, el camino para llegar a la llave es un* ***laberinto bastante sencillo****. Sal por la puerta que hay a la* ***derecha de la cerradura*** *y sube por las primeras escaleras que encuentres. Avanza hacia la derecha hasta llega a la* ***última puerta del recorrido,*** *donde también hay unas escaleras de bajada.* ***Toca el bloque sorpresa y entra en la sala****. Verás la llave arriba del todo. Ahora sólo tienes que* ***regresar con ella por el mismo camino.***

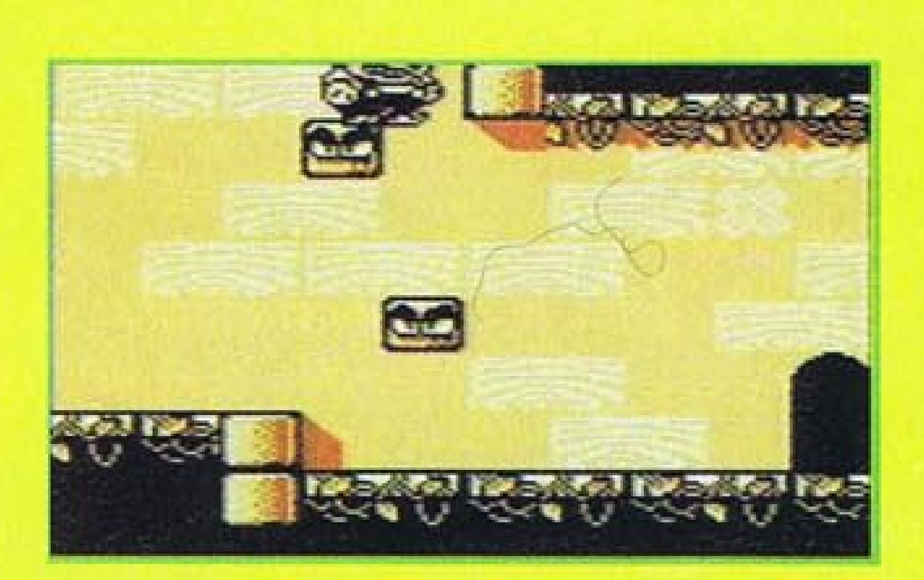
Course 25: El temido enemigo Final



El jefe final del course 25 llega en forma de ***enorme cara*** *que, para más señas,* ***lanza pedruscos por la nariz y hace cochinadas con la lengua: va rompiendo el suelo****. El objetivo pasa por* ***recoger las piedras que suelta para volvérselas a lanzar*** *antes de que todo el suelo desaparezca. Una mecánica simple que también precisa habilidad.*

Course 26: Inunda el pasillo de agua





Avanza tranquilamente hasta que encuentres un bloque con pinta de haber sido golpeado. Salta encima y aparecerá otro bloque. Salta hacia la derecha y sube por las escaleras que aparecen. Pronto encontrarás la ***cerradura de un tesoro****. Sigue hacia la derecha y golpea los grupos de piedras hasta que veas una puerta. Te llevará a un pasadizo que se bifurca hacia arriba y hacia la derecha.* ***Sigue a la derecha****. Allí encontrarás un bloque sorpresa que llenará de agua el pasillo y te dará la posibilidad de ascender por el conducto vertical, justo donde se encuentra la llave.*

en clave Nintendo

SUNSET RIDERS

SUPER NINTENDO

Roba vidas al compañero

En la modalidad de dos jugadores, **el player 1 puede pulsar START en el mando del jugador 2 y robarle todos sus créditos.** Y viceversa; es decir, si el jugador 2 pulsa el botón de START del mando del player 1, recuperará sus credits.



FIFA SOCCER

SUPER NINTENDO

Un montón de sorpresas

Max, desde Barcelona, nos ha enviado los trucos más buscados de la temporada. Son para FIFA International Soccer y se llaman así. Por cierto, Max, ya tienes unos guantes de Nintendo Acción. Y oye, gracias por usar Hobbytex.

• Goles extra...

Para **marcar goles de una manera fácil** no tienes más que esperar a que el **portero contrario saque** el balón. En ese mismo momento **deberás colocar un jugador justo frente al cancervero,,** mirando hacia él, y a poca distancia. Si tienes suerte,, el **guardameta sacará el balón y éste impactará en el pecho del jugador** que hábilmente has colocado.

• Un par de passwords...

Final Playoffs con Brasil : ZSPW67HDS
Trofeo Playoffs con Brasil : ZSPW6+H751

• Opción Superofensiva...

Se trata de transformar tu esquema de juego, a los

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Por David García

Seguro que cuando escucháis el nombre del mago Merlín, todos tenéis una idea, más o menos aproximada, de a quién nos estamos refiriendo. Pero, ¿os podéis imaginar cómo fue este mismo personaje durante sus años mozos? Pues de eso mismo trata este cartucho: de un joven con inquietudes mágicas, de un joven enamorado, y de un joven que se hizo mayor antesde tiempo por el amor de una bella doncella a la que debía salvar de las garras del mal, aunque para lograrlo antes tuviera que resolver un sinfín de peripecias. Vamos con ellas, que ya estoy impaciente por ver cómo reacciona nuestro joven amigo ante estas simpares aventuras. ¿Os animáis a seguirnos?



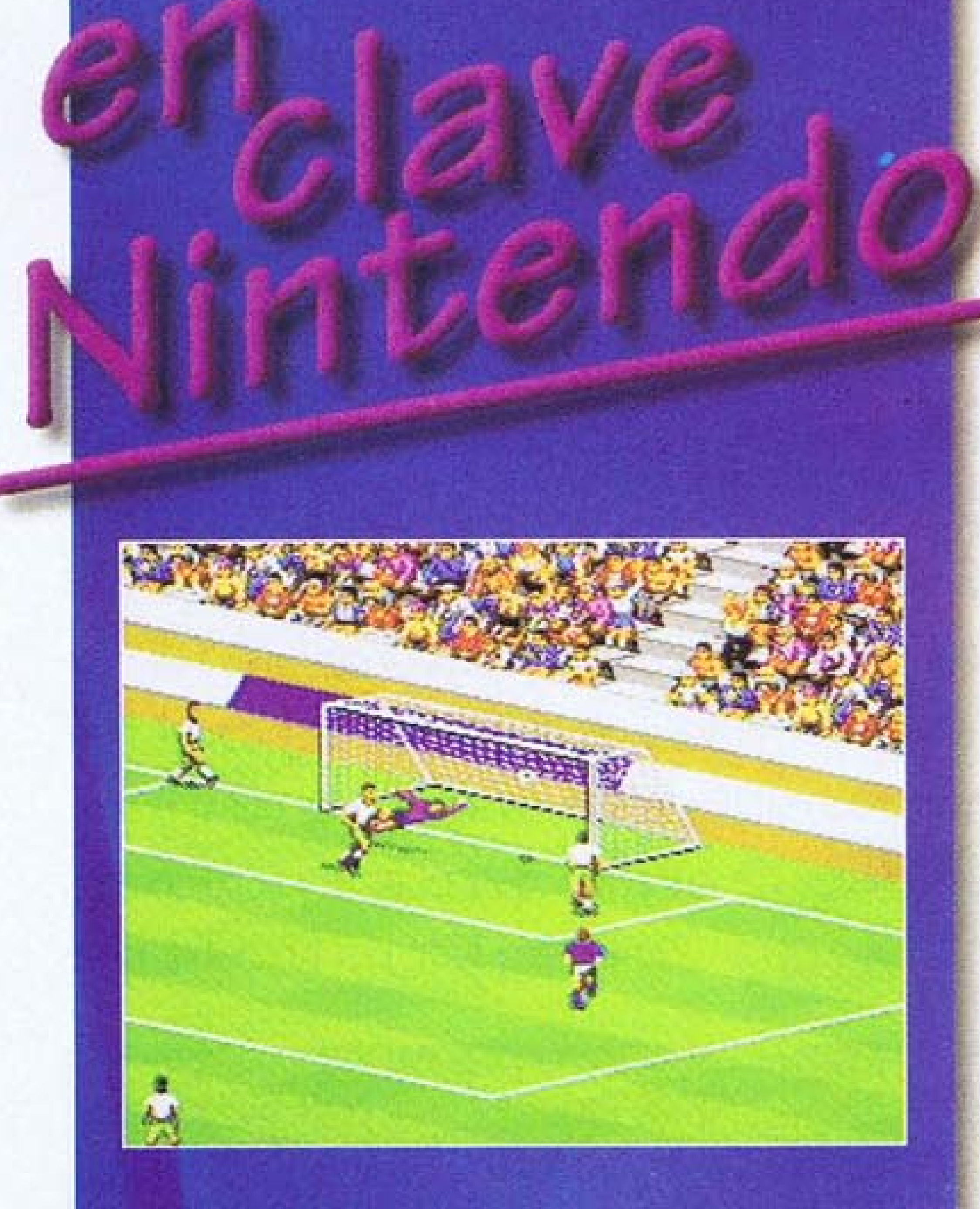
Los primeros pasos del mago

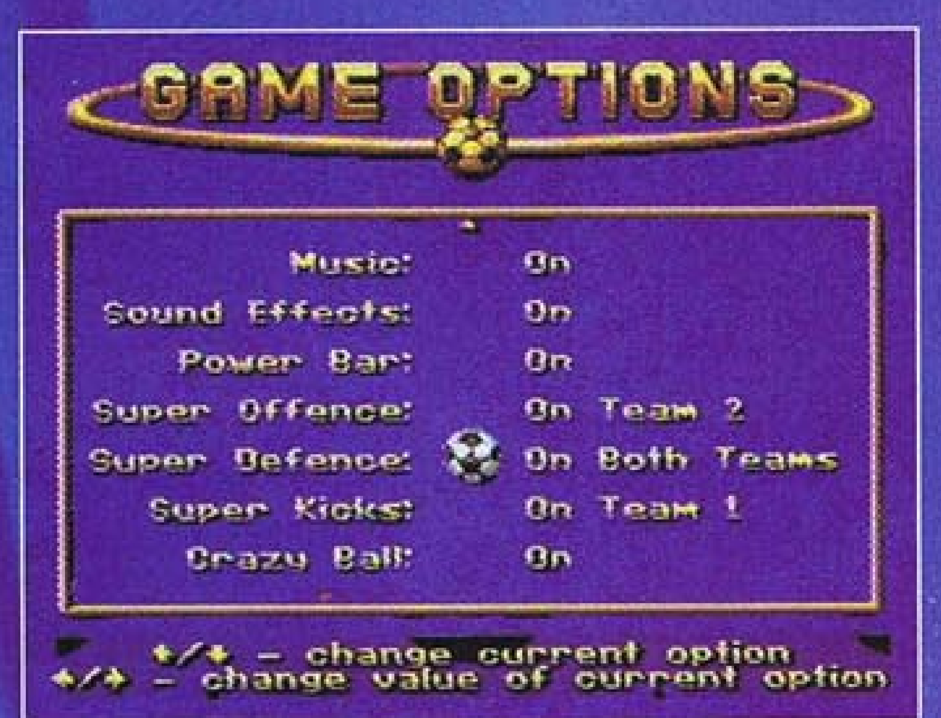
Al intentar rescatar a la joven doncella, el pequeño Merlín se cayó por el curso de un torrencial río, pero gracias a sus impresionantes dotes físicas logró **agarrarse a una raíz y salir a tierra**. En esos mismos parajes comenzó el rescate.

Lo primero que vio fue **un enorme diamante dorado** que decidió coger, para instantes más tarde **lanzarlo al pequeño arroyo** que se plantaba ante sus narices. El efecto no pudo ser más rápido: las cristalinas aguas le recompensaron con una **magnífica arma en forma de estrella arrojadiza.** Merlín avanzó hacia la derecha hasta toparse con un repugnante árbol hechizado. Nada mejor para probar su recién adquirida arma. Por eso, **disparó y disparó** hasta que las pequeñas criaturas que dominaban el árbol huyeron.

Tras el citado vegetal encontró un nuevo **diamante naranja** y una pequeña botella vacía. Cogió ambos útiles y regresó al estanque **para lanzar de nuevo el diamante y llenar la botella de las curativas aguas del arroyo.** La brillante piedra le reportó una curiosa **bolsa llena de polvos mágicos** (el primer elemento de todo mago que se precie). Los polvos le permitieron **congelar a las cuatro plantas carnívoras** que le impedían el paso, alcanzando de esta manera un pequeño riachuelo con las aguas más puras y mayor poder de curación que el anterior. Además, pudo observar que al otro lado del río había **una**





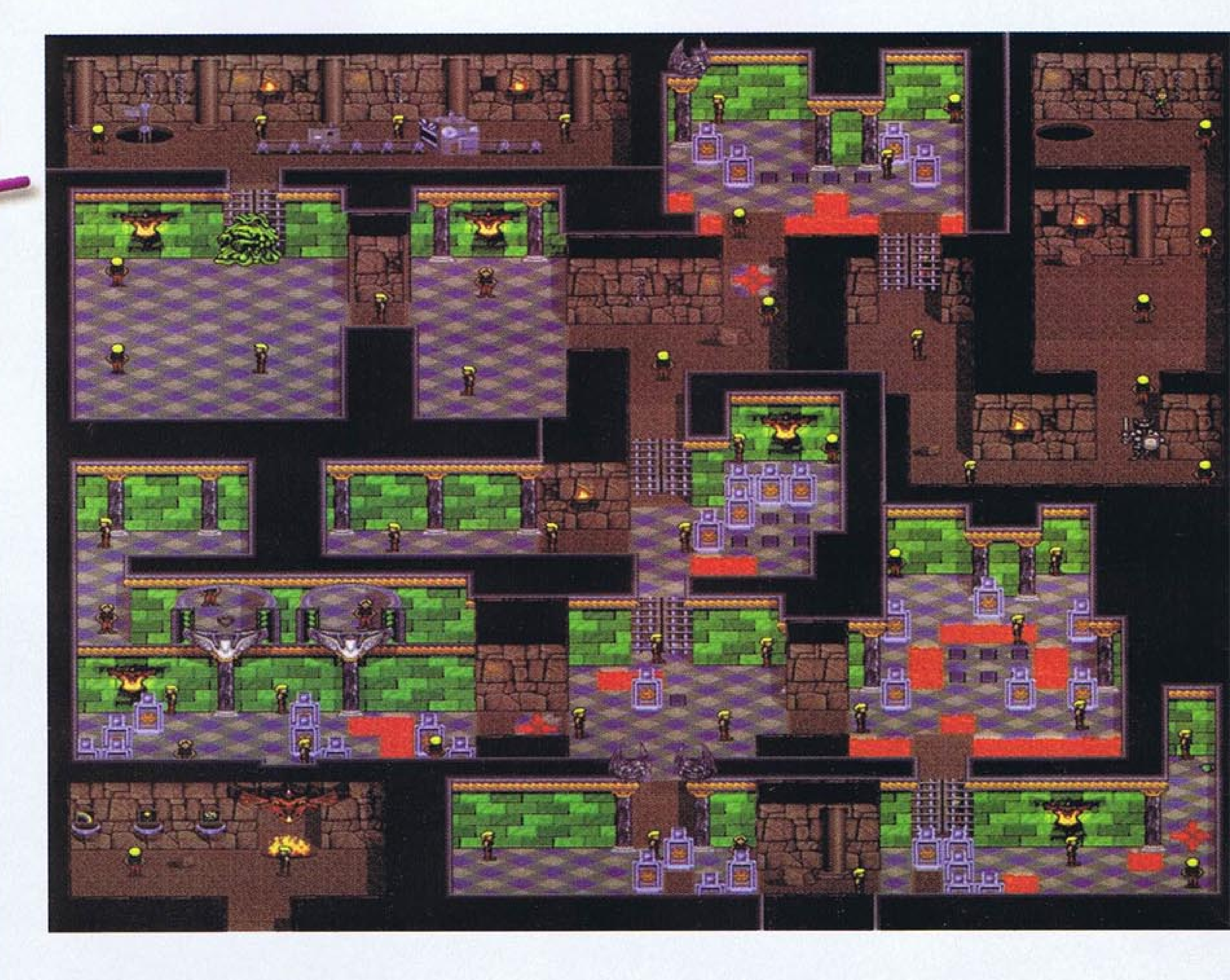


efectos corriente y vulgar, en el ***más ofensivo*** *de todos los participantes. Para ello ve al menú de opciones y pulsa* ***"R" cinco veces, después "L" y otra vez "R" para acabar****. Con esto aparecerá la opción Super Offense, que podrás* ***aplicar a los dos equipos o sólo al que quieras****.*

• Opción superdefensiva...
Pero a veces merece más la pena no arriesgar un resultado. Quizá sea mejor ir a lo seguro, y para eso nada mejor que una buena defensa. Para lograr que tu equipo forme con la opción ***Super Defense acude a la pantalla de opciones y pulsa 5 veces "L"****, y luego "R" y "L". Es similar al anterior pero alterando el orden de las letras.*

• Super Kicks...
Pulsando ***"B", "A" y 8 veces "B" en la pantalla de opciones****, activarás la opción Super Kicks, que dará al juego una espectacularidad jamás vista. Por ejemplo, Max nos cuenta un par de situaciones vividas en sus propias carnes, de lo que puede ocurrir con esta opción. Según dice, en un encuentro entre Brasil y Rumania, un jugador* ***rumano se hizo un autopase con los dos pies por encima de su cabeza, para después empalmar el balón al fondo de las mallas****.*

• Crazy Ball...
Presiona ***X, A, B, Y, Y, B, A y X*** *para hacer que aparezca esta nueva opción. La pelota irá de lado a lado como si estuviera "loca", a una gran velocidad. El juego se hace mucho más divertido, pero también bastante más difícil de controlar.*



curiosa flor amarilla que le llamó poderosamente la atención. No pudo resistir la tentación de cogerla, aunque en principio no encontró ninguna utilidad para ella.

Pronto le llegó a nuestro hombre su primera prueba de fuego: **un enfrentamiento contra un enorme cerdo lanzador de hachas.** De un rápido vistazo analizó los objetos que llevaba, y llegó a la conclusión de que lo mejor sería **una efectiva combinación de polvos mágicos y estrella arrojadiza.** Funcionó a la primera, claro. Pero parece que este incidente no gustó mucho al lado oscuro que, como revancha, **decidió capturar a una de las hadas del bosque.** Otra misión para nuestro joven amigo.

Merlín al rescate

Lo primero que hizo fue inspeccionar el lugar donde se había producido el rapto. Se trataba de **un pequeño lago cuyas aguas proporcionaban una inmunidad momentánea** a aquél que bebiera de ellas. Para llegar hasta allí tuvo que atravesar un **puente protegido por una pequeña pero malvada criatura.** Por fortuna, su cobardía fue tal que abandonó su puesto propinando una ligera patada en la espinilla de Merlín. Antes, sin embargo, de atravesar el puente, nuestro amigo decidió seguir el curso de las aguas. Fue así como **encontró un genial candil** con el que iluminar parajes oscuros.

De nuevo en el lago, se topó con una enorme margarita y, cómo no, decidió cogerla. Allí, el hada que no fue capturada le explicó al jovenzuelo cómo había ocurrido todo, y le pidió encarecidamente que le ayudase a rescatar a su compañera. Merlín no pudo negarse, así que avanzó hacia la derecha y midió sus fuerzas con un nuevo árbol maligno. El aprendiz salió vencedor y, como recompensa, **obtuvo un nuevo diamante que decidió arrojar al arroyo** del principio. A cambio, las aguas del bien **le entregaron un curioso globo.**

Sin saber muy bien porqué, decidió **dirigirse hacia una mina abandonada.** Gracias a que llevaba el candil pudo ver con facilidad su interior: la **mina estaba repletita de esbirros** disfrazados de vikingos o algo así. Era un auténtico laberinto con pasadizos que conducían de un lugar a otro, aunque también ocultaban terribles sorpresas. Los caminos eran innumerables, pero Merlín encontró uno medianamente sencillo. Se trataba de **subir constantemente hasta toparse con una escalera** que tenía los peldaños en pésimo estado. ¿Cómo subir? Decidió **probar su globito azul,** y no pudo tener una idea mejor. Por arte de magia se hinchó y voló hasta la nueva caverna, donde **se apoderó de un diamante naranja**.

Optó por regresar al arroyo, donde consiguió un divertido **lanzador de pompas.** ¿Qué utilidad podría tener? Pues bien, ¿recordáis el lugar donde nuestro héroe se enfrentó al segundo árbol del mal? ¿Y no os acordáis de que por allí

había todo un ejército de criaturillas malignas que le impedían el paso? Pues **dejad que Merlín se acerque a ellas y las atrape a todas en las pompas.** El camino quedaría así despejado y el rescate de la pequeña hada se realizaría con total éxito. Sólo faltaría **llevarla al lugar donde había sido raptada.**

Soy minero...

Un nuevo aviso alertó al mago. Descubrió que **más allá de una frontera de árboles** vivía un campesino junto a su preciosa hija, y que en la puerta de su humilde vivienda había una fabulosa llave inglesa. Así que decidió hacer un pequeño viaje a esas nuevas tierras. Atravesó el camino que llevaba a Pinedale y llegó ante su objetivo. **Pudo hacerse con la llave,** pero... ¡maldición!, fue descubierto. Por suerte, a la joven campesina le gustó nuestro amigo, así que el gruñón de su padre le dejó llevarse la llave.

Ya que estaba por allí probó a dar un paseíto a ver qué encontraba, y se topó con un anciano mago muy preocupado. Tras una breve charla, se enteró de que **había perdido la llave con la que entrar a su vivienda.** Pero lo peor es

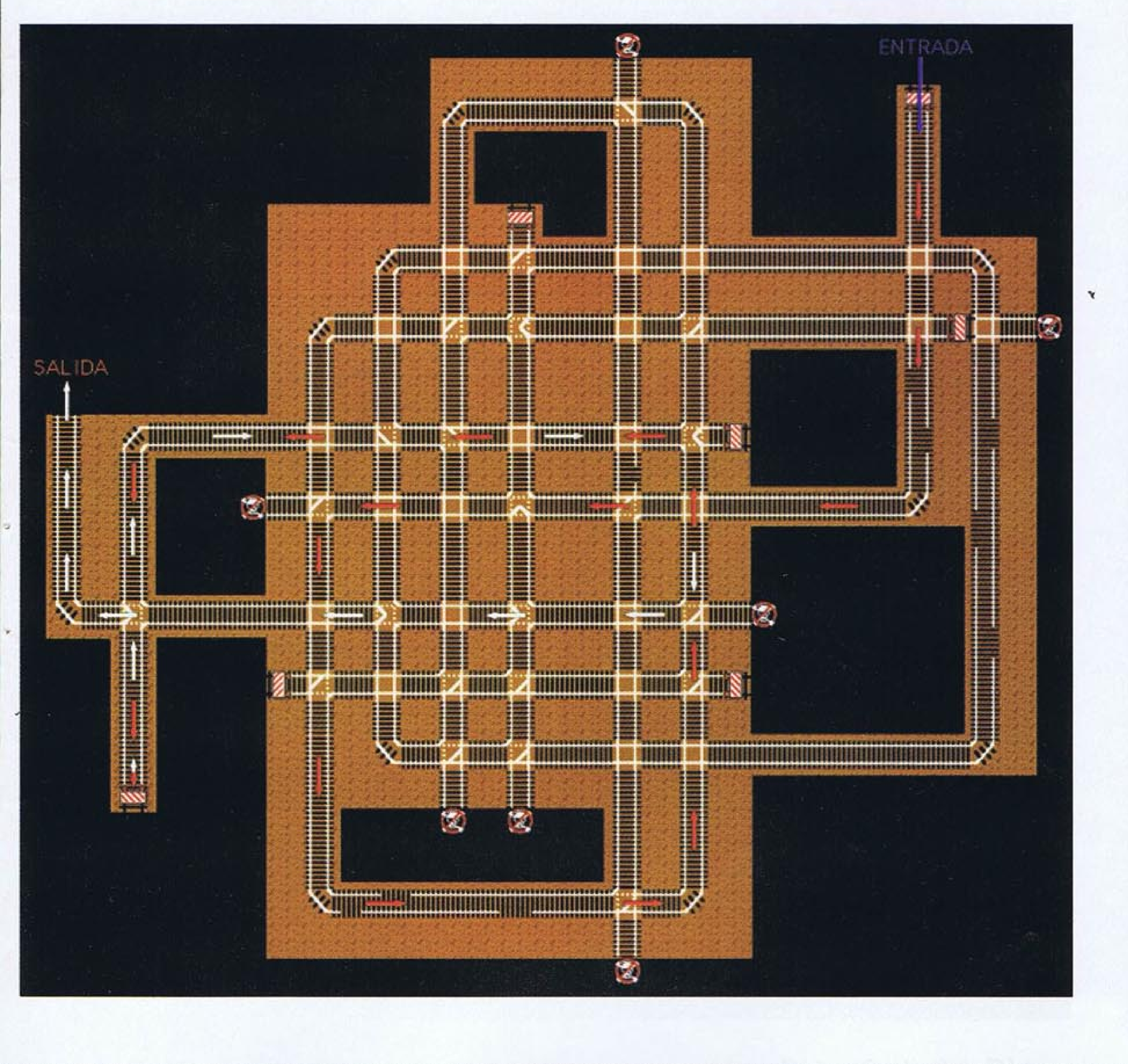
Es como un cuento. La primera parte de la guía de uno de nuestros juegos favoritos os acercará a los avatares que acaecieron al joven Merlín durante su adolescencia. Si no queréis perdéroslo...

que se encontraba oculta **en un intrincado laberinto** por el que solía pasear. Merlín, que no podía negarse a estas cosas, decidió echarle una manita.

Comenzó a dar vueltas por el laberinto. Y la verdad es que la cosa no se le dio tan mal, porque no sólo encontró la llave, sino también **una nueva flor y un tarro más** para su colección. Por cierto, un secreto de magos: **algunos muros no son tal y se pueden atravesar.** Tras salir del laberinto, le entregó la llave al mago, y éste **le recompensó con una pecera.** Vaya regalo más extraño. Pero NO, no era un regalo, sino otro encargo más. Esta vez debía **recuperar un pez naranja** que había extraviado.

Pero antes del pez aún debía **resolver un asuntillo en la mina.** Había observado que allí había **una curiosa rueda de madera** que antes no pudo separar, pero ahora llevaba una llave inglesa y... ¡guau!, a la primera. Ya en el interior de la mina utilizó el camino de antes, pero al llegar a la caverna de la escalera rota **cogió el pasadizo.** Por esas zonas halló un nuevo tarro, algunos corazones de energía y **una vagoneta a la que le faltaba una rueda.** Bueno, era el momento de empezar a dar caña. Vaya, vaya... la cosa no era tan fácil. Aparte de que debía manejar la vagoneta, los caminos estaban cortados y las vías en mal estado.

En fin, tras grandes esfuerzos encontró un camino que le condujo hasta una pared agrietada. Antes de llegar, **el pre-mago abandonó la vagoneta y ésta destrozó el muro.** Había llegado a una nueva zona repleta de peligros.



Como pez en el agua

La nueva zona consistía en **un lago subterráneo.** Allí, y pese a que Merlín tenía buenos pulmones, recibió la ayuda de unas sirenas que **mediante unos apasionados besos rellenaban de aire** las reservas de nuestro joven. Pero no todas las cavernas ocultaban sirenitas: algunas cobijaban peces asesinos. El objetivo era llegar **a una zona del lago iluminada,** para una vez allí **hincharse y llegar a una pequeña gruta con un diamante azul.** Y ya te puedes imaginar lo que hizo el mago: **volver al arroyo y arrojar el diamante.** A cambio recibió **una escafandra que le proporcionaba una ración extra de aire.**

Con esa ayuda resultaba fácil regresar al agüilla y buscar allí el **pez naranja.** (Un aviso: es necesario **recuperar el pez y salir a la superficie sin morir.** De no ser así habrá que volver a buscarlo). Con el pez en su poder, **Merlín regresó a Pinedale y entregó el pequeño escuálido a su dueño legítimo.** El mago, como agradecimiento, le ofreció un muelle.

Merlín regresó al lugar donde encontró el diamante azul y **utilizó el muelle para llegar al otro lado,** donde continuarían las sorpresas. Pero eso será el mes que viene...

en clave Nintendo

DOUBLE DRAGON II

N.E.S.

Vidas extras y continues

Ahí va un truco para la gente fiel, para los que aún disfrutan de la NES y tienen en sus altares ***Double Dragon II****. Presta atención. Para lo de las* ***vidas extras****, elige el modo* ***dos jugadores tipo B****. Pilla a los dos colegas que salen en pantalla y ponte a dar mamporros. Cada vez que te cargues a tu "amigo", éste te recompensará con una vida by the face. Para lo de los* ***continues****, haz las siguientes combinaciones en el* ***pad del segundo jugador****. Si te encuentras entre los stages* ***1 y 3, pulsa Arriba, derecha, abajo, izquierda, A****. Si estás entre el* ***4 y el 6, arriba, abajo, izquierda, derecha, B, A, A****. Y si vas por el* ***7, 8 o 9, pues A, A, B, B, abajo, arriba, derecha, izquierda****.*

LAMBORGHINI CHALLENGE

SUPER NINTENDO

Ventajas económicas

Empezar la competición con la suculenta cantidad de ***6 millones de dolares*** *en tu cuenta bancaria es más que una apreciable ventaja. Esperamos que sepas aprovecharla. No tienes más que introducir el siguiente código:*

HGBCPWWWFKMDRDDL

Más cosas. Si ***completas una carrera sin chocar*** *con ningún otro coche, obtendrás la nada despreciable cifra de* ***100.000$****. Pero ahí no acaba este chollo, porque* ***si recolectas el 70% de los objetos*** *que aparecen al borde de la carretera, lograrás hasta* ***50.000 dólares extras****. Ahora sí que no podrás decir aquello de tu patrocinador, ¿eh?*





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por Javier Castellote

Se acabó la angustia. Hemos llegado al final (eso parece) de uno de los juegos más complicados con que podréis enfrentaros. Los dioses han sido propicios, así que ahí van las últimas puertas. Que ustedes lo aprovechen como mejor sepan.

FASE 8: ICE PALACE

Ponte en el bloque de la esquina inf. izq. Se elevará. Ya estás en la plataforma del token.



Empuja los dos bloques superiores de la izq. Luego súbete al de arriba y mata al fantasma.



La única forma posible de acabar con el fantasma es utilizando la **magia del zap**.



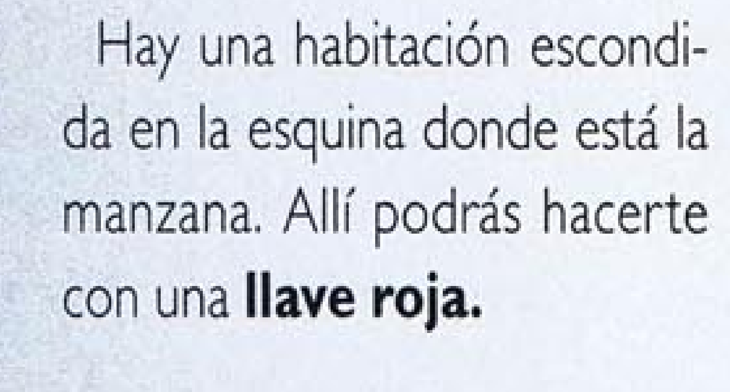
Empuja los bloques de modo que queden en forma de escalera. Es el único **medio de capturar el token**.



En esta habitación hay una **llave roja**. Para hacerte con ella debes encaramarte a unos **bloques invisibles**.



Hay una habitación escondida en la esquina donde está la manzana. Allí podrás hacerte con una **llave roja.**





Una vez tengas el token debes volver atrás, empujando el **bloque hacia la derecha** y subiéndote a él cuando haya **caído sobre los pinchos**.



Para coger la **llave azul** debes entrar desde la **habitación 8-49**. Empuja el bloque para que el otro caiga encima. Llévalos a la derecha y...



Entra desde la habitación **8-4B** y ve empujando los bloques que caen antes de que tomen tierra. Tan sólo debes colocarlos uno sobre otro.



¡Ha llegado tu hora!




Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!




Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envío

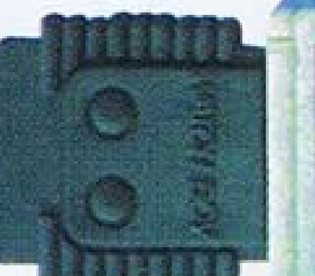
¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!


Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas. Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!

2.000 ptas. Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)



(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE...APELLIDOS...

DOMICILIO.......................................LOCALIDAD..................................PROVINCIA..........................

CODIGO POSTAL (imprescindible).. TELEFONO..

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

en clave Nintendo

ALFRED CHICKEN
SUPER NINTENDO

El pasadizo secreto

Pero, ¿qué me dices?, ¿que aún no conoces el pasadizo secerto para nuestro polluelo favorito? Anda, lle y pon manos a la obra. En el ***primer nivel del juego verás un globo*** *y un girasol sobre él.* ***Salta al pasar el globo y golpea en la pared****. Si to ha ido bien,* ***aparecerá un bloque*** *cerca de la pared.* ***Usa la piedra*** *para saltar a lo más alto de la pantalla y, desde allí,* ***ve a la izquierda****. Cuando no puedas avanzar más,* ***presiona arriba*** *y por arte de magia serás trasladado a una* ***habitación con una única puerta****. Si atraviesas esa puerta, podrás* ***trasladarte del nivel dos al cinco****. No está mal la idea, ¿verdad?*

PUERTA: 8-4 E



Podrás acceder a la **habitación 8-4D** desde una **puerta secreta** que hay en la esquina superior derecha.

PUERTA: 8-4F

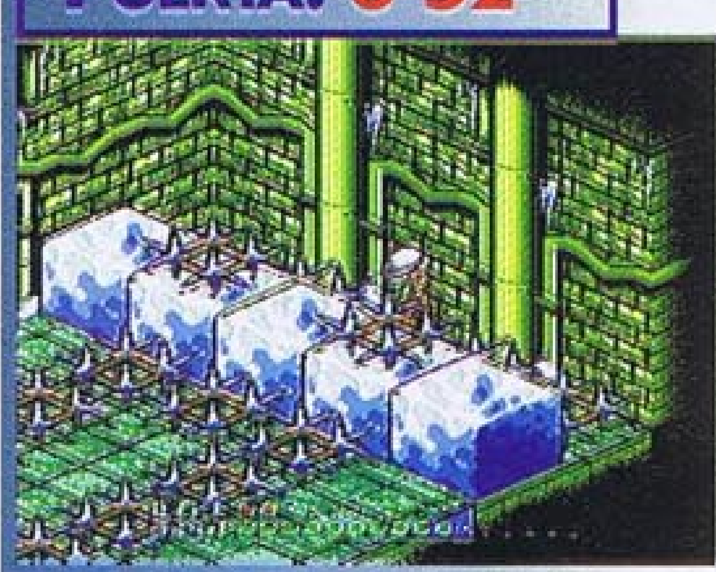


Hay un **bloque invisible sobre los pinchos**. Es lo más jugoso que te podemos contar sobre esta habitación.

PUERTA: 8-50

Tienes que entrar por una puerta secreta que hay en la **esquina inferior derecha de la habitación 8-51**.

PUERTA: 8-52



Hay una puerta escondida tras el bloque que contiene el token. Allí verás un **nuevo arma**.

PUERTA: 8-54



Entra por una puerta secreta que hay en la esquina inferior izquierda de la habitación 8-53.

PUERTA: 8-57



Entra por la puerta secreta que hay en la esq sup izq de la habitación 8-56. Hay una **llave azul**.

PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE



Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!



950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

Los 40 Juegos Más Frescos

Verano, calor, adiós a los libros, playa, mar, y, claro, juegos. No podía faltar. Ahora que hay tiempo y las notas han sonreído, sería imperdonable no dedicar algunos dias a disfrutar de la consola. Pero cómo, ¿qué has estado liado estos días y no estás a tono con los últimos lanzamientos? Nada, tranquilo, que con esa intención hemos preparado este reportaje. Para que el solecito y la consola no se queden sin 40 principales que llevarse a la boca. Así que ya lo sabes, a continuación, los juegos que no te debes perder.

Barkley: Shut up & Jam
Super Nintendo - Accolade



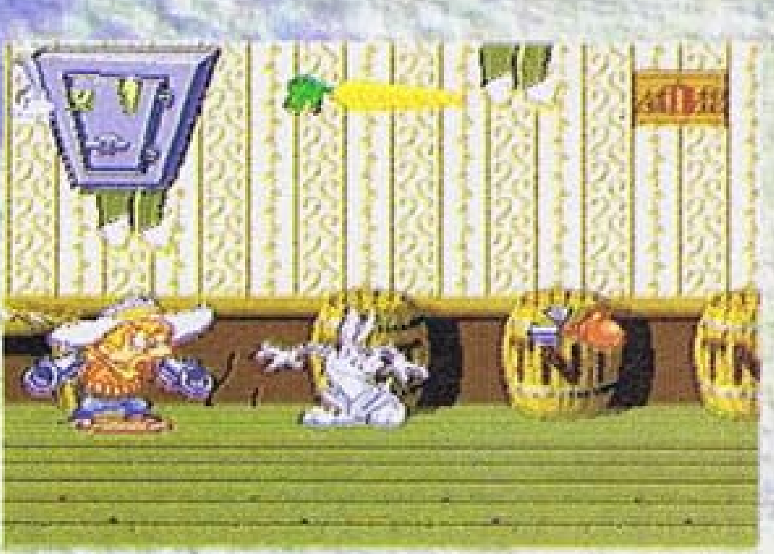
Un genio de la NBA se acerca a Super Nintendo para ratificar la moda del basket dos a dos. Barkley protagoniza un cartucho salvaje marcado por un indomable sentido del juego, un montón de "players" de gran tamaño, 8 pistas y hasta cuatro jugadores simultáneos en plan Multitap.

Battletoads & Double Dragon
Game Boy - Sony



El último equipo de súper héroes acaba de hacer su aparación en la portátil por obra de RARE. Las ranas mutantes y los Billy y Jimmy lucharán por mantener la paz en el Universo, sobre un arcade de golpes muy atractivo. Por cierto, un placer ver a los Dragon sobre un escenario "ranoso".

Bugs Bunny Rabbit Rampage
Super Nintendo - Sunsoft



Una nueva experiencia en animación y una locura para los fans del rabbit son dos de las cosillas más relevantes que os esperan en este cartucho de Sunsoft. A través de 10 capítulos individuales, podréis gozar con las poses y caras de un Bugs enorme & friends de la Looney Tunes.

Clayfighter
Super Nintendo - Interplay



Un cartucho basado en la originalísima técnica Claymation -animación de muñecos de plastilina- que, además de soberbia calidad gráfica, incorpora melodías de lujo, movimientos de los buenos, una serie de magias absolutamente imaginativa y un moderno diseño de los decorados.



Cool Spot
Game Boy - Virgin



Sobran las presentaciones. La chapa del refresco de moda es tan conocida como para que no soltemos más detalles. Ahora está en Game Boy, y protagoniza un cartucho muy player-surfero con tendencia al salto, la elevación en globo y objetivo rescatar compañeras enjauladas.

Dragon Ball Z: La Leyenda de Saien
Super Nintendo - Bandai



Fue el título más buscado. Ahora es el más comprado. La fiebre Goku se ha desatado de forma especial sobre SNES. De ahí que la continuación de un DB Z que vendió 50.000 copias sepa a gloria. Además, la versión PAL del asunto permite que juguemos con Goku. ¿Es vuestro ya?

Equinox
Super Nintendo - Sony



La segunda parte de Solstice para Super culmina la obra iniciada por Rare a propósito de la perspectiva tridimensional. Equinox te traslada a parajes tenebrosos de indudable perfección técnica, para sumergirte en una aventura de magos, hechizos, brujas y miles de laberintos.

Fatal Fury 2
Super Nintendo - Takara



Takara ha dado esta vez en el blanco llevando a las pantallas de Super lo mejor de la genialidad SNK. La segunda de Fatal Fury y sus 20 megas os servirán en bandeja hasta 12 luchadores, cada uno con un escenario diferente, para que podáis dilucidar quién es el King of Fighters.

FIFA Soccer
Super Nintendo - Ocean



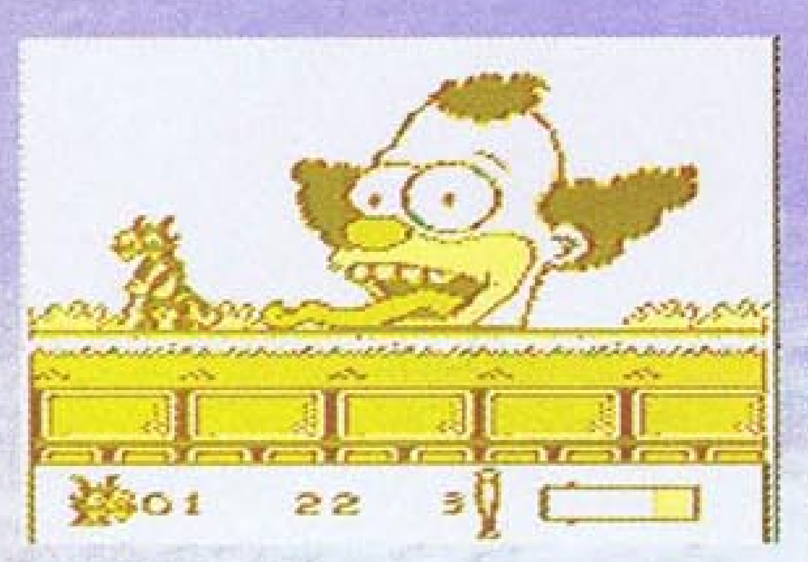
La estrella de EA es sin duda el producto futbolero más deseado del momento. Su excelente calidad gráfica, espíritu ajustado a la simulación, cinco jugadores simultáneos, opciones a 100 por hora y selecciones mundialistas obliga a que ya se levanten voces que clamen por su compra.

Final Fight 2
Super Nintendo - Capcom



La revancha de los chicos luchadores de Capcom se ha hecho esperar más de la cuenta, pero al fin está aquí. Haggar, Miyamoto y Maki son esta vez los encargados de dejar en cueros a la pandilla MAD. Será a través del mundo y con la posibilidad de jugar junto a un amiguete.

Itchy & Scratchy
Game Boy & Super Nintendo - Acclaim



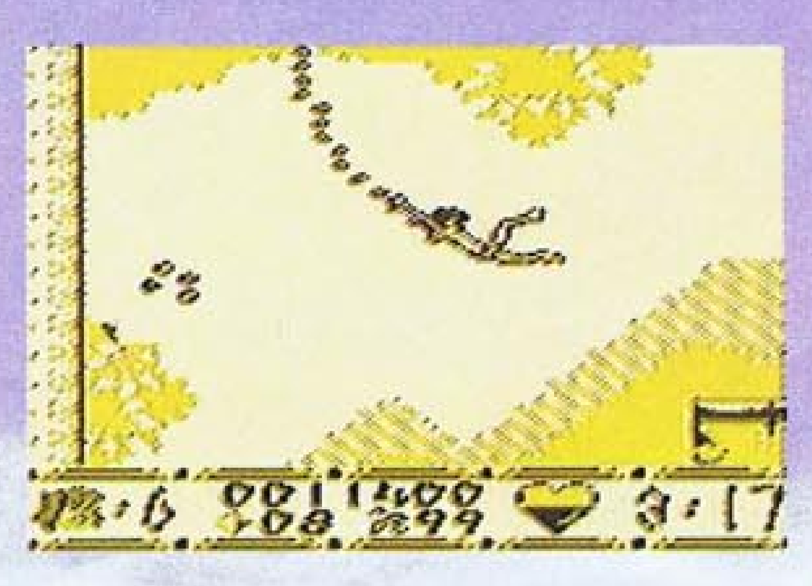
Son salvajes, graciosos, mordaces y no tienen verguenza. El gato y el ratón que se persiguen son además los cartoons favoritos de Bart, lo que sugiere más salvajismo. En esta ocasión, el gato hace de Soccer Kid sólo que con bola de golf. Y el ratón debe impedirle dar un solo paso.

Jimmy Connors
Super Nintendo & NES & Game Boy - Ubi Soft



La llegada del maestro de la raqueta a todas las plataformas Nintendo nos ha pillado de sorpresa. Por su brillantez a nivel gráfico, su Multitap, la simulación que atesora, el que nos anime a competir en torneos a lo largo y ancho del mundo y la calidad de las versiones pequeñas.

Jungle Book
Game Boy & NES - Virgin



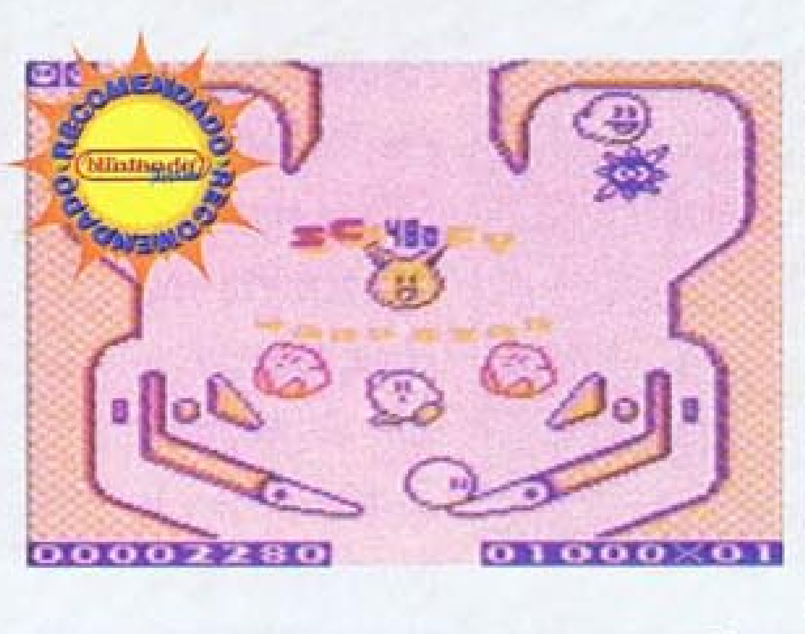
Ahora que el calor aprieta, nada mejor que afrontar junto a Mowgli una fresca aventura selvática. Así que si te animas, que sepas que fuera te esperan conocidos animalejos, miles de plataformas, esmeraldas, un enfrentamiento con Shere Khan y el prota más simpático del software.

Kirby's Adventure
NES - Nintendo



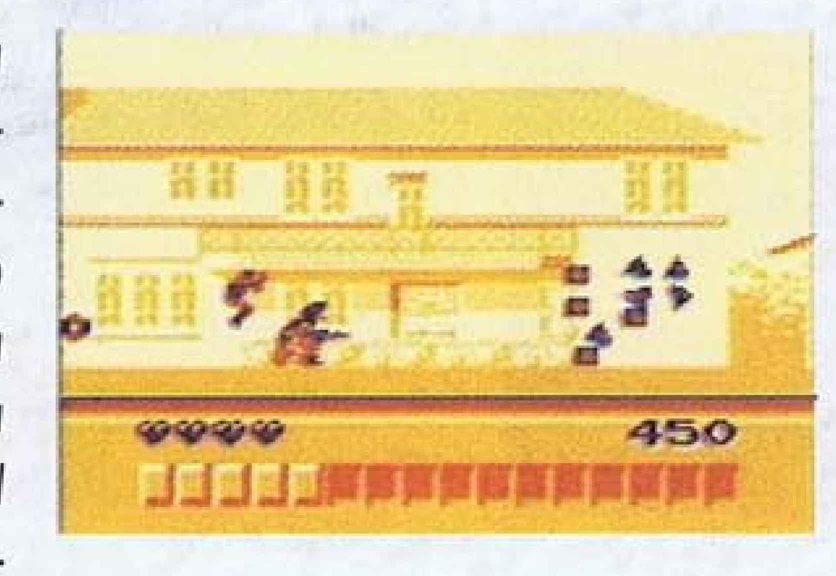
Si buscas un juego de plataformas atractivo, simpático, largo y sorprendente para NES, ya lo tienes. Se llama Kirby´s Adventure y es una fuente inagotable de diversión y detalles increíbles. ¿Que te suena el nombre? Pues sí, es el original, comilón y plataformero Kirby. ¿Quién sino?

Kirby's Pinball Land
Game Boy - Nintendo



Kirby destapa sus mejores galas en un dinámico cartucho que transforma al bicho en bola de pinball y al campo de sueños en tres mesas de petaco. El resultado final es un cartucho extra adictivo que, además de ritmos originales, incorpora fases de bonus y peleas con los jefes.

Lawnmover Man
Game Boy - Sony



El cortador de césped se incorpora a la juegoteca Game Boy un tiempo después a su estreno en cine. Y lo hace con un multicartucho que tiene de todo. Variopintas fases, saltos de arcade a simulador, inteligencia, disparos y ni un solo momento para el aburrimiento.

Lost Vikings
Super Nintendo - Nintendo



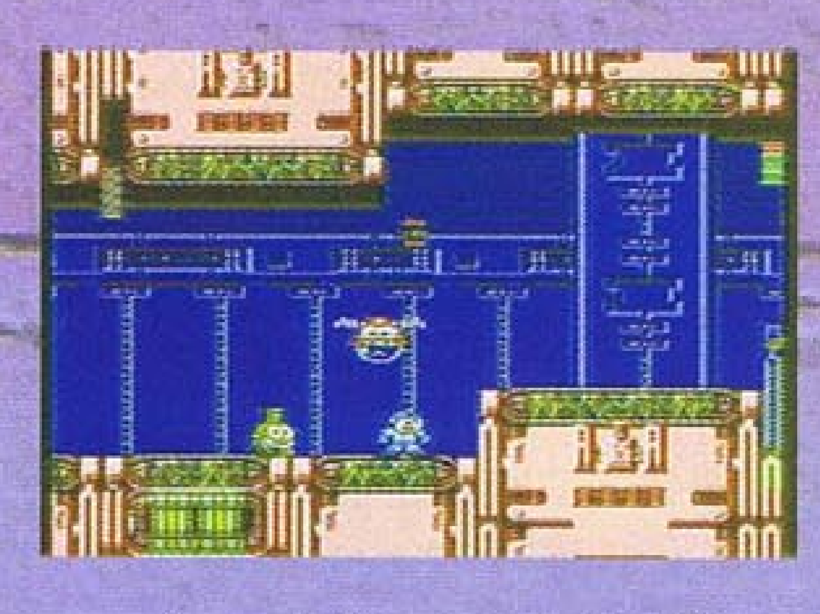
Tres vikingos y un solo objetivo: escapar de la nave de un loco. Sus nombres: Erik, Baleog y Olaf. Sus habilidades, una por cabeza: correr, defenderse, atacar. Y lo que te piden, que sepas cuándo debe intervenir cada uno y que les lleves a todos a casita sanos y salvos. Excepcional.

Mario All Stars
Super Nintendo - Nintendo



Pese a la intemporalidad de los clásicos Nintendo, sobre todo en el caso de Mario, vamos a recomendaros esta joya de la técnica Miyamoto porque contiene 4 juegos en un solo cartucho, porque os llevará tiempo resolverlo y porque no hay mejor remedio para recuperarse del examen.

Megaman 4
NES - Nintendo



Si vas por la vida de 8 bits, no deberías perderte este cartucho. Lo último que tiene en cartera el megarobot para NES continúa en la línea arcade-plataforma de sus predecesores: un nivel de dificultad preocupante, los gráficos de siempre, mucha movilidad y un nombre de ORO.

Megaman X
Super Nintendo - Nintendo



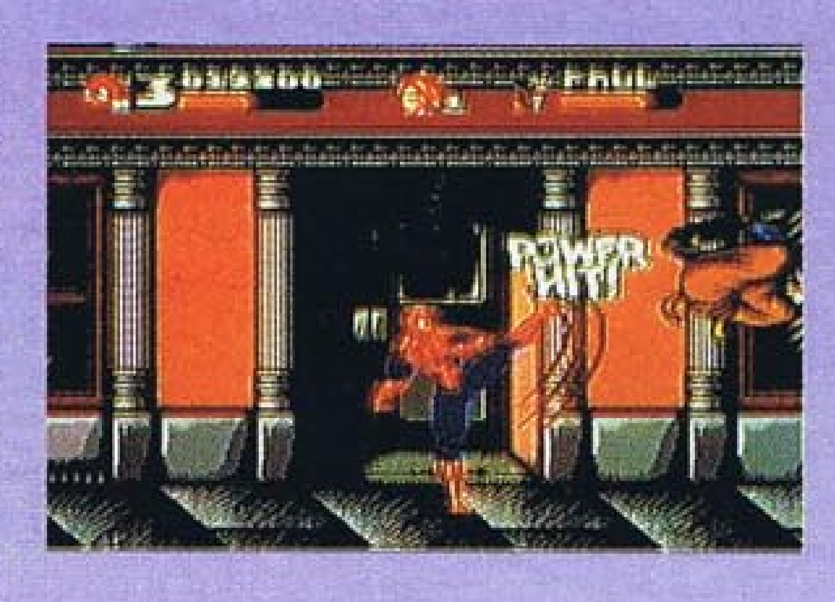
Tras innumerables presencias en las consolas pequeñas de Nintendo, el héroe azul y robotizado de Capcom asimila su carisma y se lanza a los 16 bits. El arcade multiplataforma en que se ha sumergido consta de 12 niveles y reitera la mecánica del resto de la saga: brillante.

Metal Kombat
Super Nintendo - Nintendo



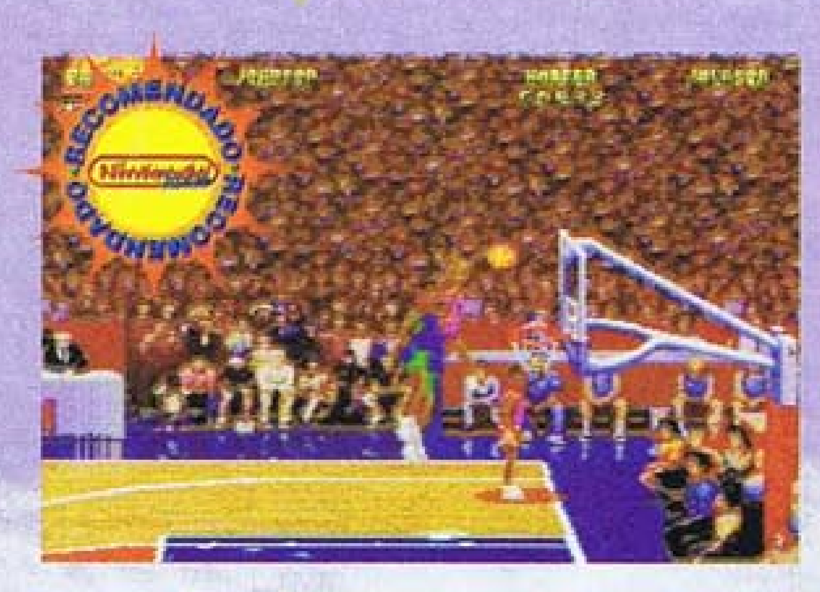
Los chicos del Scope no podréis pasar sin este cartucho. En él tendréis la oportunidad de probar vuestra puntería a lomos de un robot y contra otro ingenio mecánico. 16 megas de poder, 4 modos de juego, posibilidad de jugar con otro colega simultáneamente... esto tiene de todo.

Maximum Carnage
Super Nintendo - Acclaim



Spiderman vuelve a la carga con un arcade pletórico de fuerzas en el que Acclaim ha echado el resto. Unos gráficos enormes, gran originalidad en los golpes y una mecánica Final Fight que no suele fallar acompañan al héroe de la Marvel en lo que será su mejor cartucho.

NBA Jam
Super Nintendo - Acclaim



Es el número 1 de la lista, y con eso se dice todo. Espectacular, súper jugable y de unos gráficos revolucionarios, esta pasada de Acclaim nos ha vuelto a despertar el interés por el free-basket, los mates y, a ver si nos animamos todos, el espíritu de hacker, o truquero.

Nigel Mansell's World Championship
Super Nintendo & Game Boy - Nintendo



NM es un genial arcade/simulador de F-1, a perspectiva frontal, modo 7, unas rutinas de scroll más que brillantes y un espléndido sentido de la adicción. La obra de Gremlin te sienta a los mandos de un bólido para lanzarte a más de 300 Km/h sobre los 16 circuitos del mundial FIA.

Pink Goes to Hollywood
Super Nintendo - Tecmagik



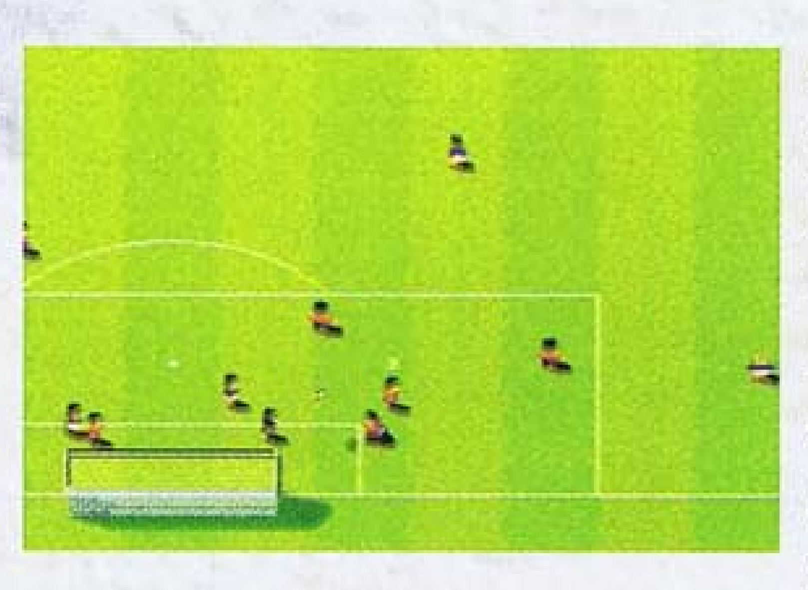
La condenada se metió en todas las escenas, fastidió todos los rodajes y se cargó a algún que otro actor... Ahora sólo quiere salir de cada escenario y, por supuesto, no dejar que el inspector la pille. Para ello deberá aguzar el sentido del salto y dar el mejor uso posible a las monedas.

Rock'n Roll Racing
Super Nintendo - Interplay



¿Bacardi con Coca Cola? Para nada, la mejor combinación del momento se llama coches y rock'n roll, viene anunciada a voz en grito por este cartucho y tiene la ventaja de que no se os subirá a la cabeza. Seis pistas, split screen, buggys, overcrafts y mucho ritmo... salvaje.

Sensible Soccer
Super Nintendo - Sony



Alguien dijo una vez que Sensible Soccer era el rey del deporte rey. No le faltaba razón. Al juego de Sony sólo se le puede achacar el minúsculo tamaño de los gráficos, pero no importa. Lo que de veras cuenta es la sensación de diversión, de goleada, de rapidez y de facilidad de juego que posee.

Smash Tennis
Super Nintendo - Virgin



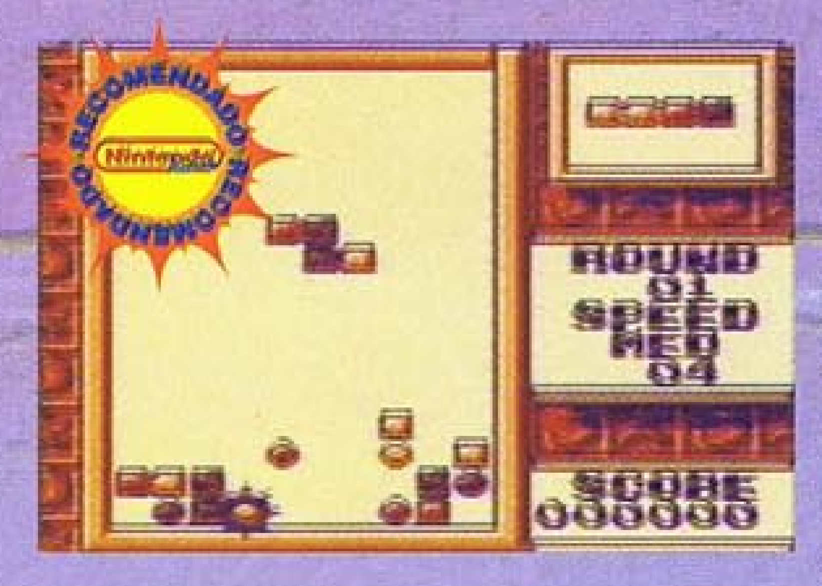
Smash Tennis es un ejemplo de jugabilidad, sencillez, originalidad y estética nipona. Vale, los gráficos no son grandísimos, pero la variopinta cantidad de personajes que intevienen en el asunto y aquello de los dobles y el Multitap hacen de este un cartucho una verdadera obligación.

Spectre
Super Nintendo - Gametek



Recordando las glorias de Battlezone, Spectre nos adentra en un mundo 3-D a uno o dos jugadores al tiempo, perspectiva frontal y sencillísimos objetivos: hacernos con banderas, destrozar al enemigo... Adoptamos el papel de nave poligonal que vive del scroll y los disparos.

Tetris 2
Game Boy - Nintendo



Pasa por ser el primer juego diseñado para Super Game Boy y pasa también por ser la continuación del juego más adictivo de todos los tiempos. Lo veáis por dónde lo veáis, este Tetris 2 os enseñará otra forma, diferente pero igual de atractiva, de darle caña a las neuronas.

The Chaos Engine
Super Nintendo - Microprose



Lo primero de Microprose que llega a España es un tremendo arcade a vista de pájaro que llenará vuestra pantalla de acción. Tiene como protagonistas a unos mercenarios (hasta 6) que salen a la jungla en parejas, para dar caña a un sinfín de individuos mutados por una máquina.

Time Trax
Super Nintendo - THQ



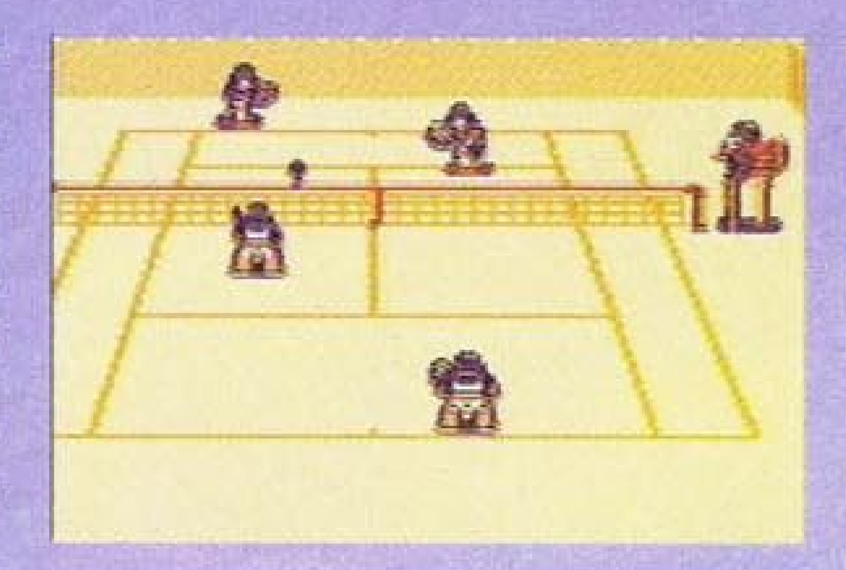
Time Trax narra las aventuras televisivas del Capitán Darien, un ser dotado de unas cualidades físicas y psíquicas envidiables, cuyo salto a Super Nintendo se ha hecho sobre 8 fases muy bien realizadas en las que se dan cita desde disparos a dosis de aventura y mucha habilidad.

Top Gear 2
Super Nintendo - Kemco



Sin duda el arcade de decisivo de autos. La creación de kemco viene avalada por 64 circuitos, un taller de recambios brutal, dos jugadores simultáneos, gran sensación de velocidad, inmejorable manejabilidad del vehículo, scrolles estupendos y un grado de diversión inalcanzable.

Top Ranking Tennis
Game Boy- Nintendo



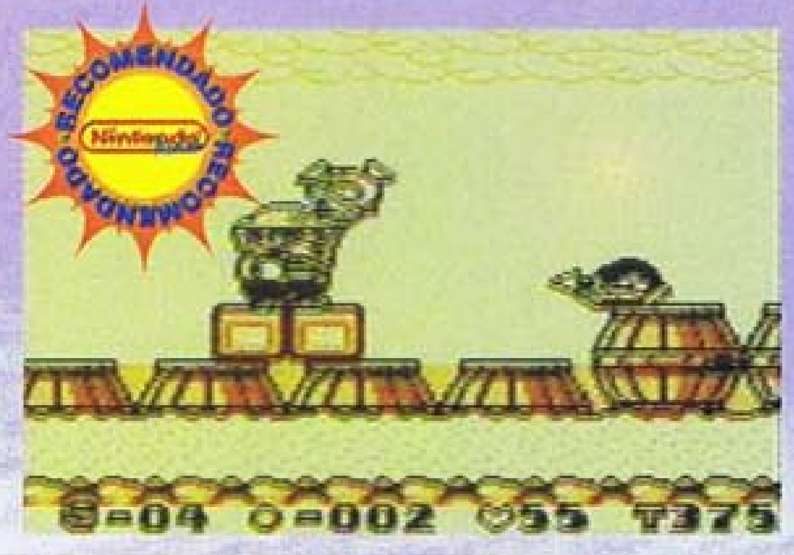
Pese a que no recibe a ningún fichaje en su carátula, ni incluye nombres rimbombantes, Top Ranking Tennis es un increíble cartucho tenístico que basa en la rapidez, buen nivel de visión, golpes fáciles y exquisitos y posibilidad de salvar partidas, su esquema de juego. ¿Te atreves?

Turn'n Burn
Super Nintendo - Absolute



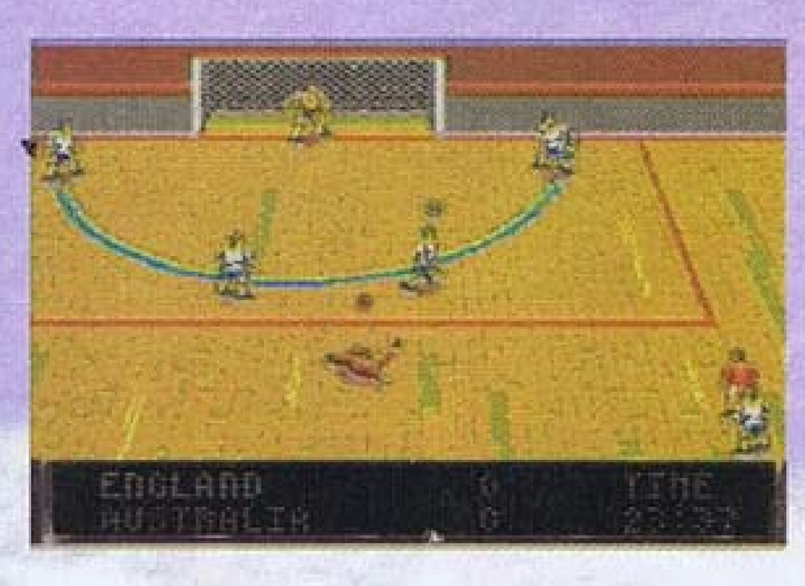
Desde la cabina de un F-14, Absolute nos anima a cumplir una serie de misiones arcade que traen a poderosos migs y objetivos mucho más grandes al punto de mira de cuatro tipos diferentes de misiles. Una gozada volar tan alto, y tan bien. Y luego aterrizar, claro.

Wario Land. Super Mario Land 3
Game Boy - Nintendo



Ha llegado la hora de ser el más malo. Ha llegado el momento de ser Wario, de rescatar a la princesa para conseguir la pasta, de desvivirse por el money, de gozar de plataformas, de probar unas cuantas habilidades hasta ahora desconocidas y de jugar a Mario sin serlo.

World Cup Striker
Super Nintendo - Elite



La primera parte de este espectáculo llegó a vender 200.000 copias en UK. Las revistas extranjeras le aclamaron. Con el segundo se han portado mejor todavía. Dicen que se ha vuelto más real, que es fácil conseguir efectos y que lanza muy bien a puerta. Estamos de acuerdo.

World Cup USA 94
Super Nintendo & Game Boy - U.S. Gold



Hay dos cosas que no se le pueden discutir a este título de U.S. Gold. Una, la oficialidad de su torneo. Y dos, el predominio de la jugabilidad -con perdón de las opciones- sobre todas las cosas. En base a estas dos sencillas argucias, U.S. Gold ha construido el arcade mundialista más jugable.

Yoshi's Cookie
Super Nintendo - Bullet-Proof



De los creadores de Tetris y Tetris 2, llega un cartucho con nombre propio que rememora las andanzas puzzleras del amigo de Mario. En Yoshi´s Cookie tendréis que romperos el coco para limpiar una pantalla llena de galletas, a partir de 3 modos de juego: acción, versus y puzzle.

Young Merlin
Super Nintendo - Virgin



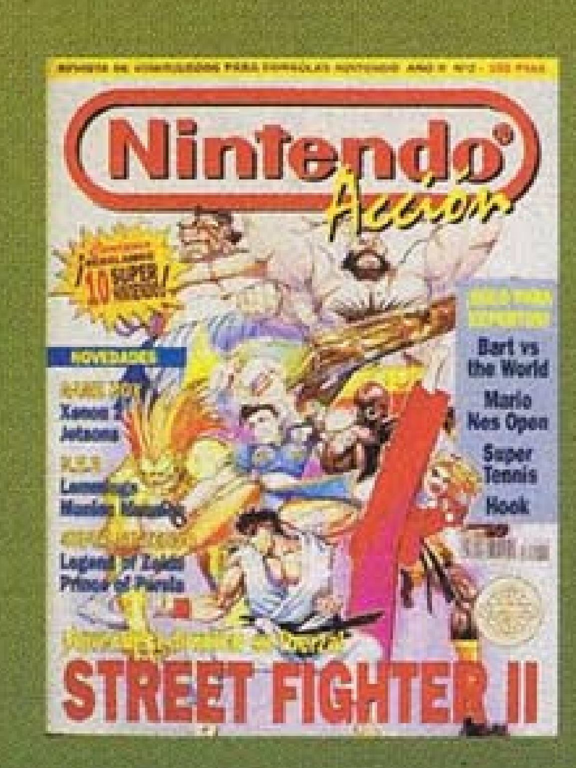
Ahora que las chinakadas están de moda y la gente no puede pasar sin los Final Fantasy nos parece fantástico que Virgin haya lanzado una aventura muy clásica, apta para todos los públicos dispuestos a pensar, sobre escenarios bellísimos y con una historia de aupa tras de sí.



NUMERO 1
N.E.S
BART VS THE SPACE MUTANTS
DRAGON NINJA
FINAL FIGHT
GREMLINS 2
GUERRILLA WAR
LOW G MAN
MEGAMAN III
PRISIONERS OF WAR
PUNCH OUT
RAD RACER
RAD RACER
T.M.H.T. 2
TRACK AND FIELD II

SUPER NINTENDO
THE ADDAMS FAMILY
SUPER SMASH T.V.
F-ZERO
SUPER TENNIS
F-ZERO
SUPER MARIO WORLD
SUPER R-TYPE
THE ADDAMS FAMILY
STREET FIGHTER II

GAME BOY
BATMAN
BUGS BUNNY'S
CASTLEVANIA II
GODZILLA
MEGAMAN
MEGAMAN II
NEMESIS
NINTENDO WORLD CUP
T.M.H.T.
TETRIS
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER



NUMERO 2
N.E.S
ADVENTURE ISLAND
ADVENTURE ISLAND II
ADVENTURE OF LOLO
ADVENTURE OF LOLO II
BART VS THE SPACE MUTANTS
BLADES OF STEEL
BOULDER DASH
CAPTAIN SKYHAWK
DUCK TALES
GHOST'N GOBLINS
GOAL
LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
LEGEND OF ZELDA
MISSION IMPOSSIBLE
SUPER SPY HUNTER
TECMO WORLD WRESTLING

SUPER NINTENDO
HOLE IN ONE
PAPERBOY
STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II
SUPER GHOULS'N GHOST
SUPER MARIO KART
SUPER SMASH TV
SUPER SOCCER
SUPER TENNIS

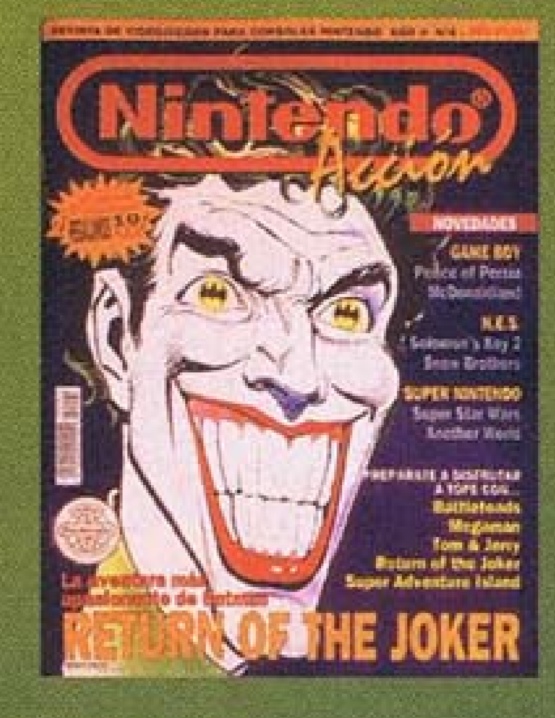
GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
NEMESIS
NINJA BOY
SUPER MARIO LAND 2
T.M.H.T.
T.M.H.T. II
TERMINATOR II
TINY TOON ADVENTURES
WHO FRAMED ROGER RABBIT?
WWF SUPER STARS



NUMERO 3
N.E.S
ASTYANAX
BART VS THE SPACE MUTANTS
BATTLETOADS
HUNT FOR RED OCTOBER
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU
KID ICARUS
MEGAMAN 3
PUNCH OUT
SOLSTICE

SUPER NINTENDO
AXELAY
LEGEND OF ZELDA
STREET FIGHTER II
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER MARIO WORLD
SUPER SOCCER
TOP GEAR

GAME BOY
POP UP
SNOW BROS
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
TEENAGE MUTANT HEROE
TURTLES



NUMERO 4
N.E.S
BATMAN RETURNS
BUBBLE BOBBLE
ISOLATED WARRIOR
SUPER SPY HUNTER
SWORD MASTER
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
LEGEND OF ZELDA
PILOTWINGS
POPULOUS
SPANKY'S QUEST
STREET FIGHTER II
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TOP GEAR
U.N. SQUADRON

GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
DAEDALIAN OPUS
GARGOYLE'S QUEST
KIRBY'S DREAM LAND
PRINCE OF PERSIA



NUMERO 5
N.E.S
DYNABLASTER
KIKLE CUBICLE
LIFE FORCE
MEGAMAN
NINTENDO WORLD CUP
RAINBOW ISLANDS
ROBOCOP
TETRIS
WILLOW

SUPER NINTENDO
DARIUS TWIN
DESERT STRIKE
EXHAUST HEAT
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
LEMMINGS
PARODIUS
PRINCE OF PERSIA
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
MICKEY MOUSECAPADE
PROBOTECTOR
ROBOCOP 2
SOLOMON'S CLUB
STAR TREK
SUPER MARIO LAND 2
THE ADDAMS FAMILY



NUMERO 6
N.E.S
BOULDER DASH
SUPER MARIO BROS
TECMO WORLD CUP FOOTBALL
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
GODS
LEMMINGS
SONIC BLASTMAN
SUPER SOCCER
SUPER SWIV
THE ADDAMS FAMILY

GAME BOY
BATTLE UNIT ZEOTH
BURAI FIGHTER
DR.FRANKEN
KIRBY'S DREAM LAND
NINTENDO WORLD CUP
TURRICAN





NUMERO 7
N.E.S
ADVENTURE OF LOLO III
BAD DUDES VS DRAGON NINJA
BIONIC COMMANDO
BURAI FIGHTER
CRACK OUT
GOONIES 2
METROID
POWER BLADE
ROCKIN'KATS
SOLAR JETMAN
TOM & JERRY
ULTIMATE AIR COMBAT

SUPER NINTENDO
AXELAY
BATTLE CLASH
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST HEAT
JOHN MADDEN FOOTBALL'93
LEMMINGS
PARODIUS
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II
SUPER SOCCER
THE ADDAMS FAMILY
TINY TOON ADVENTURES

GAME BOY
ALLEYWAY
BOXXLE
BILL AND TED EXCELLENTE AD.
CASTLEVANIA 2
CHOPLIFTER 2
GOLF
KIRBY'S DREAM LAND
LOOPZ
PIPE DREAM
PROBOTECTOR
THE CHESSMASTER



NUMERO 8
N.E.S
CAPTAIN PLANET
G.I.JOE
GAUNTLET
GHOSTS & GOBLINS
IRONSWORD
MEGAMAN 3
ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO
F-1 EXHAUST HEAT
KING ARTHUR'S WORLD
LEMMINGS
RIVAL TURF
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BEST OF THE BEST
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
MERCENARY FORCE
SNOW BROS JR.



NUMERO 9
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
ADVENTURE OF LOLO 3
AMERICAN GLADIATORS
CAPTAIN PLANET
COBRA TRIANGLE
IRONSWORD
JACKIE CHAN
LOW G MAN
RAINBOW ISLANDS
SOLOMON'S KEY 2
STAR TREK
SUPER MARIO BROS 3
TETRIS
THE LAST NINJA

SUPER NINTENDO
BLAZING SKIES
HYPERZONE
JOE & MAC CAVEMAN NINJA
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
SUPER GHOULS'N GHOSTS
SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
BURGER TIME DELUXE
KIRBY'S DREAM LAND
LOCK'N CHASE
ROBOCOP 2



NUMERO 10
N.E.S
ARKANOID
DOUBLE DRAGON
LOW G-MAN
SOCCER II
SOLAR JETMAN
SUPER MARIO BROS
THE ADDAMS FAMILY

SUPER NINTENDO
ALIEN 3
ANOTHER WORLD
AXELAY
BEST OF THE BEST
DESERT STRIKE
FINAL FIGHT
MAGICAL QUEST
STARWING
STREET FIGHTER 2
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER MARIO KART
SUPER SWIV

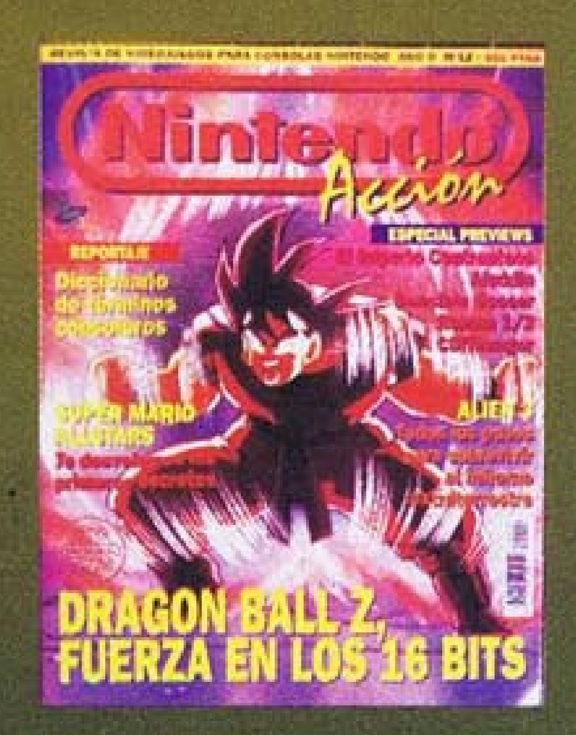
GAME BOY
BUGS BUNNY
BURAI FIGHTER
CHOPLIFTER II
GARGOYLE'S QUEST
LEMMINGS
PITMAN
SUPER MARIO LAND 2



NUMERO 11
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
AIRWOLF
BATMAN RETURNS
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
DRAGON'S LAIR
GOAL
GODZILLA

SUPER NINTENDO
B.O.B.
BLAZING SKIES
BUBSY THE BOBCAT
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST
JAMES BOND JR.
NHLPA HOCKEY'93
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II TURB
SUPER PARODIUS
SUPER PROBOTECTOR

GAME BOY
CASTLEVANIA II
MCDONALDLAND
PUZZNIC
ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES



NUMERO 12
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 3
BATTLETOADS
CASTLEVANIA 3
SNAKE RATTLE AND ROLL

SUPER NINTENDO
BART'S NIGHTMARE
PUSH-OVER
SUPER MARIO ALL STARS
SUPER SWIV

GAME BOY
GAUNTLET
TURRICAN



NUMERO 13
SUPER NINTENDO
BATMAN RETURNS
HOLE IN ONE GOLF
PARODIUS
SUPER MARIO KART

GAME BOY
ALIEN 3
RAGING FIGHTER



NUMERO 14
N.E.S
SUPER MARIO BROS 2

SUPER NINTENDO
B.O.B.
DESERT STRIKE
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TURTLES IV

GAME BOY
NINJA BOY
THE LEGEND OF ZELDA

NINTENDO ACCION TE OFRECE TODOS LOS TRUCOS, CLAVES, PASSWORDS Y AYUDAS QUE NECESITAS PARA TUS MEJORES JUEGOS

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviárnoslo por correo (no necesita sello).

Esta página le puede salvar la vida a tu héroe favorito



NUMERO 15
N.E.S
SOLAR JETMAN

SUPER NINTENDO
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
JOHN MADDEN 93
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
STRIKER
SUPER PANG
SUPER SMASH TV
SUPER TENNIS
TURTLES IN TIME
ZOMBIES

GAME BOY
PIPE DREAM
PRINCE OF PERSIA
SPANKY'S QUEST
WHO FRAMMED ROGGER RABBIT?



NUMERO 16
N.E.S
PROBOTECTOR

SUPER NINTENDO
ACTRAISER
ACTRAISER 2
CHOPLIFTER III
FLASHBACK
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
RANMA 1/2
STREET FIGHTER II TURB
SUNSET RIDERS
TRODDLERS
TUFF'E NUFF
WWF ROYAL RUMBLE

GAME BOY
MORTAL KOMBAT
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
THE LEGEND OF ZELDA
TURRICAN



NUMERO 17
N.E.S
DESAFIO TOTAL

SUPER NINTENDO
ACTRAISER 2
EMPIRE STRIKES BACK
JIMMY CONNORS PRO TENNIS
GAME
NBA JAM
RANMA 1/2
SUPER SOCCER
ZOMBIES

GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
GARFIELD
THE LEGEND OF ZELDA
TINY TOONS 2 ADVENTURES



NUMERO 18
SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT
EMPIRE STRIKES BACK
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FINAL FIGHT 2
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI AMERICAN
MECHWARRIOR
METAL COMBAT
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP
PLOCK
ROCK'N ROLL RACING
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER BOMBERMAN
TOP GEAR 2

GAME BOY
KIRBY'S PINBALL LAND
THE LEGEND OF ZELDA



NUMERO 19
GAME BOY:
GARGOLYLES QUEST
THE LEYEND OF ZELDA
TINY TOON ADVENTURES

SUPER NINTENDO:
ALIEN 3
AXELAY
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FATAL FURY 2
JURASSIC PARK
ROAD RUNNER
SKYBLAZER
THE TEMPLE INFERNUS
YOSHI'S COOKIE

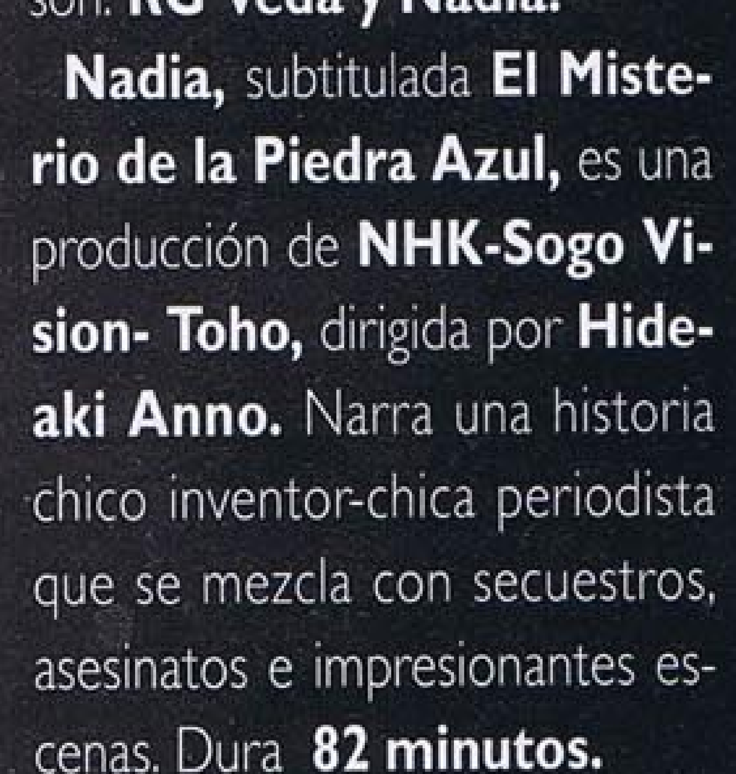
NINTENDO:
JACKIE CHAN ACTION KUN FU

Esto del manga parece que está arrasando. Un mes más y se acaba la lucha. O sea cambia por el mundo de la aventura. Creednos, que la cosa viene fuerte. Cada vez hay más juegos, cada vez llegan a España con más frecuencia, cada vez se lee más y cada vez tenemos muchas más cartas. Mejor.

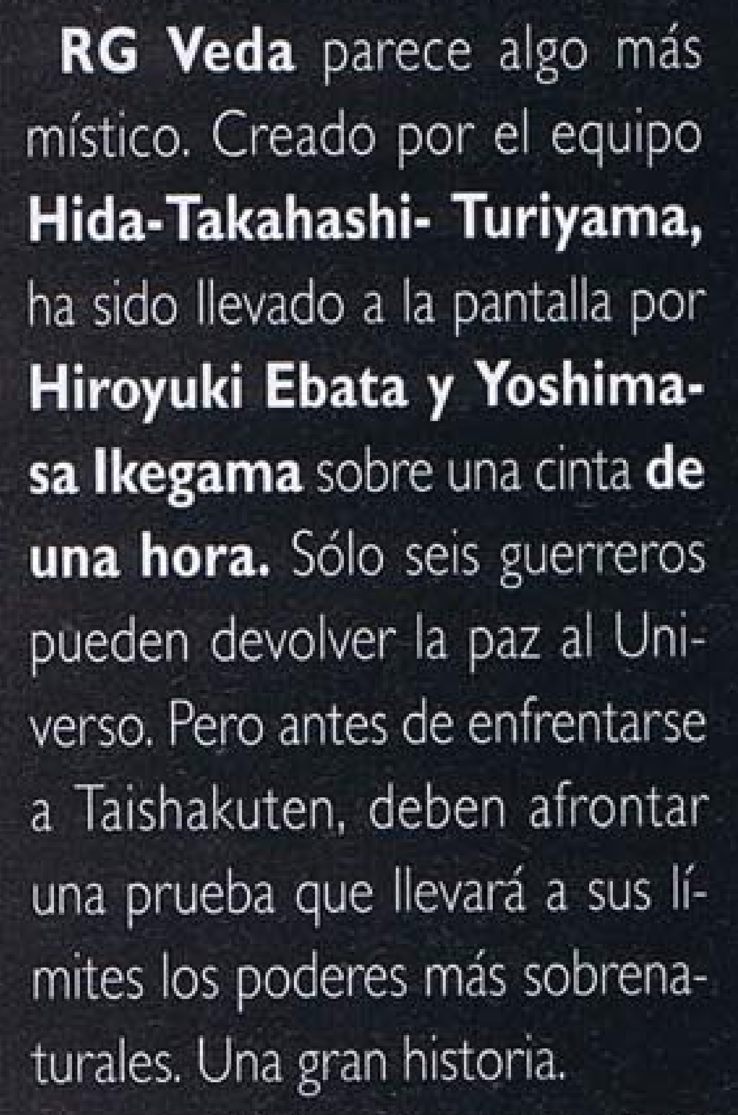
EL VÍDEO

Invasión calor manga

Manga Films prepara un verano caliente. A través de sus sellos **Anime Video y Strong**, la compañía catalana no quiere que perdáis la pista de los mejores lanzamientos. Los últimos que ha puesto a la venta son: **RG Veda y Nadia.**



Nadia, subtitulada **El Misterio de la Piedra Azul,** es una producción de **NHK-Sogo Vision- Toho,** dirigida por **Hideaki Anno.** Narra una historia chico inventor-chica periodista que se mezcla con secuestros, asesinatos e impresionantes escenas. Dura **82 minutos.**



RG Veda parece algo más místico. Creado por el equipo **Hida-Takahashi- Turiyama,** ha sido llevado a la pantalla por **Hiroyuki Ebata y Yoshimasa Ikegama** sobre una cinta **de una hora.** Sólo seis guerreros pueden devolver la paz al Universo. Pero antes de enfrentarse a Taishakuten, deben afrontar una prueba que llevará a sus límites los poderes más sobrenaturales. Una gran historia.

Y aquí no se acaba la cosa. Está previsto que **el 13 de julio** salgan a la calle otras dos interesantes cintas: **Odin,** y los actos 2 y 3 de **Bubblegum Crisis.** De ellas os informaremos el mes que viene.



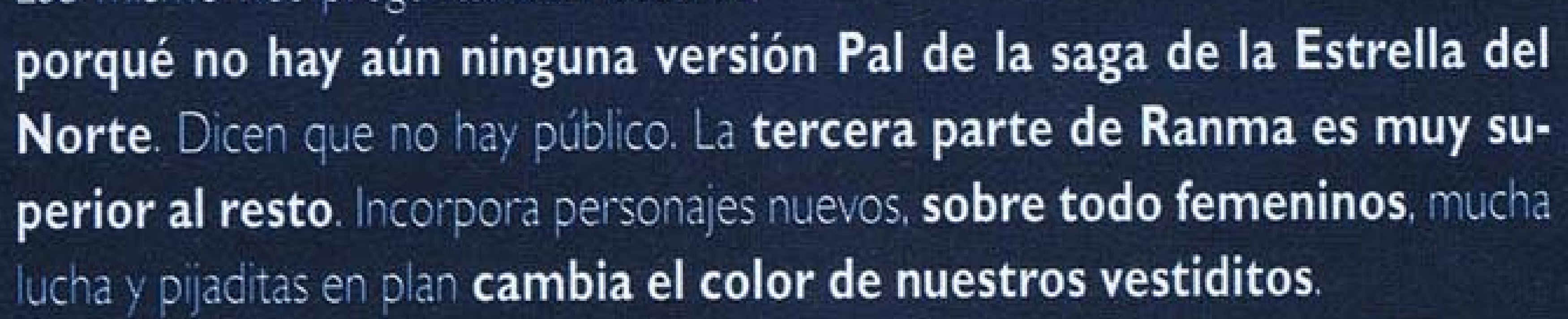
Si buscas una respuesta, pásate por estas páginas

Por aquello de que el espacio abrevia, vamos a ser breves. **Inauguramos por fin el particular consultorio de Mangamania**, os damos las gracias por el **aluvión de cartas** que hemos recibido y nos **ponemos manos a la obra** con la intención de que nuestro estilo os convenza. Por cierto, gracias Alex.

- **Sr. Vicente Alvarez**. Un **shitajiki es una especie de gran mantel plastificado** con escenas manga o imágenes de héroes al uso. Un **ramis es exactamente lo mismo sólo que en plan cromo** o, si nos apuras, tarjeta postal.
- **Sr. Francisco Palacios. Ranma 1/2 3° parte está en camino**, versión Pal y **20 megas**. Super Deformer Soccer no llegará a España por el mismo motivo que no llega nada de la serie Gundam. Y por último, el **Manga de Street Fighter II, y esto es un notición en exclusiva va a ser publicado en España**.



- **Sr. Antonio Rodriguez**. Bajo el sello **Strong Video** se publican películas de acción real, con personajes reales, situaciones reales y actores de verdad. Prueba a ver **Tetsuo o Tetsuo II**. No, no hay más números del cómic de la Estrella del Norte. Sí, en Japón hay hasta **17 películas de Dragon Ball**. Y la última, Legend of Mystical Ninja no saldrá en españa, al menos de momento; **Secret Of Mana vendrá en diciembre y Super Metroid dentro de nada, en septiembre**.
- **Sr. Juan Manuel Avanzini**. Gracias por sus felicitaciones, es un orgullo. Eso mismo nos preguntamos nosotros, **porqué no hay aún ninguna versión Pal de la saga de la Estrella del Norte**. Dicen que no hay público. La **tercera parte de Ranma es muy superior al resto**. Incorpora personajes nuevos, **sobre todo femeninos**, mucha lucha y pijaditas en plan **cambia el color de nuestros vestiditos**.



- **Srta Eli González**. Un honor tenerla en nuestras páginas. Secret of Mana, no nos cansamos de decirlo, saldrá en diciembre y, muy probablemente, con textos en español. **Akira también estará en el mercado para esas fechas, tanto en Super Nintendo como en Game Boy**. ¿Impresionada? Seguimos. Sailor Moon ya tiene su jueguecito en versión japo. Se llama **Pretty Soldiers y va en plan Final Fight**. Ya ves, las chicas son guerreras. **Madara 2 es un encanto**. Muy complicado, pero casi perfecto. Ni idea de cuándo saldrá. **¿Los Motoratones? Es una serie yankke de gran éxito** cuyo videojuego está en camino. Va de unos ratones greñosos de **Harley Davidson y guitarras eléctricas** que viven en el marcador electrónico del estadio de los Yankees.
- **Sr. César Asencio, co-director del fanzine Manga-Vicio**. Le ayudaremos en lo que podamos, pero tampoco hace falta pedir imposibles. Si quiere colaboración, escríbanos de nuevo concretando su petición. Un saludo.

EL JUEGO

Bastard!, un nuevo sabor muy subido de tono



Lo primero es lo primero, y ya que **Bastard!** bebe de un gran manga, hablemos antes de la base. Nos han soplado que este cómic de fantasía heróica **realizado por Kazushi Haginawara** está a punto de ser editado en España. Lo de las Ovas... es otro cantar, porque haberlas, haylas. Lo que pasa es que tendréis que moveros por otros círculos...

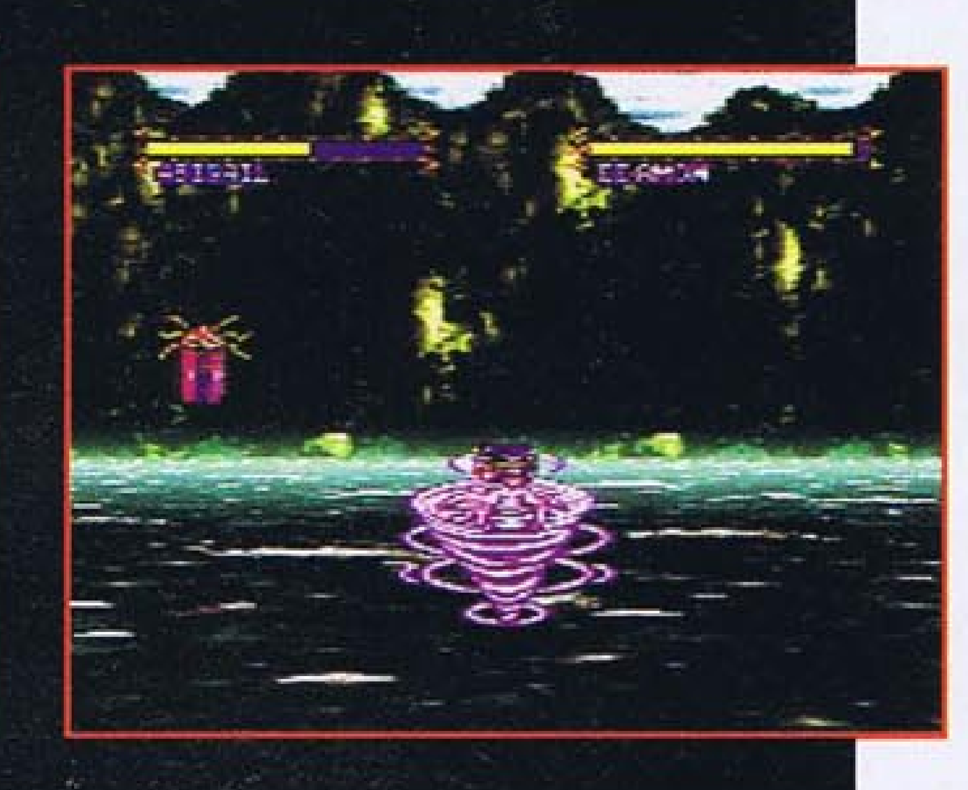
Bueno, para los que no se han enterado, **Bastard!** es un manga **nacido en el Shonen Jump,** que se apoya en las **tendencias Rol** del Señor de los Anillos, y que tuvo su conversión a videojuego de la mano de **Cobra Team.** Se trata de un juego de lucha marcado por la originalidad, **nuevas técnicas de juego,** mucho modo 7 y un alejamiento de la tendencia Street Fighter II.

Para empezar, tiene **tres modos de juego** (historia, versus y en equipo), seis luchadores a elegir y una aceptable intro. El resto se desmarca por completo de lo habitual: **escenarios con apariencia digitalizada, scalings y rotaciones continuas, espectacular sonido Noise,** magia por doquier y unos cambios de perspectivas increíbles. Excepto que llegue a este país cuanto antes, no se le puede pedir más.









COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

POR Alex Samaranch (Editor de la revista Neko)

• ¿Recordáis que en esta sección os anuncié la inminente aparición en nuestro país de una de las series más famosas de Akira Toriyama, **Dr. Slump?** Pues parece que las exigencias de los japoneses, empeñados en que se editara con el sistema de lectura nipón, han provocado **la ruptura de las negociaciones.**

• Los norteamericanos lo tienen claro: nada de Anime en sus cadenas de TV. En USA, **el Anime se distribuye casi exclusivamente en video.** Esto ha provocado un aumento imparable de las ventas en ese formato y se ha creado un **supermercado de OVAS** digno de ser tenido en cuenta. Para que os hagáis una idea, ahí tenéis **un ranking de las pelis más compradas** durante el mes de abril (según la distribuidora **Capital City**):

1- Ranma 1/2 The Movie: Big Trouble in Nekonron.
2- Hades Project Zeorymer. 1
3- RG Veda. Part two.
4- Genesis Survivor Gaiarth. Stage 3.
5- Guyver (Acción real)
6- Bubblegum Crash (en laser disc)
7- No Need for Tenchi. 3

Y para compensar, también os ofrecemos **el ranking de audiencia (esta vez en TV)** que la prestigiosa revista **Animage** elabora, siguiendo el método encuesta.

1- The Poltergeist Report.
2- Lovely Soldier Sailor Moon R.
3- Dragon Ball Z.
4- Slam Dunk.
5- Tico of the Seven Seas.
6- Red Hood Chacha.
7- Hero Express Might Guy.

• **Un manga** es un tebeo de unas quinientas páginas editado en papel reciclado, que incluye muchas historias. Parece que editores españoles están dispuestos a intentar **una experiencia similar en nuestro país,** pero en versión reducida. Podría ser interesante para medir el interés real del público hacia el manga.

• Si os gustó la serie Sherlock Holmes, coproducida por japoneses e italianos, no os perdáis **las aventuras del intrépido Montana Jones.** No es cachondeo, son las peripecias de un león y su troupe en busca de emociones fuertes. La serie está **realizada por equipos de reconocido prestigio y calidad,** y puede ser un producto interesante.

Infogrames trabaja en el penúltimo proyecto de grandes héroes galos

LOS PITUFOS

Son azules, listos, escurridizos y franceses por antonomasia. Protagonizan series de televisión, libros de cómics, y colecciones de cromos. Son los Pitufos y en este mismo momento están siendo retocados por Infogrames en lo que será su penúltimo ingenio devorahéroes franceses. Llegarán en Otoño, es posible que para las tres consolas, y vía Nintendo. Lo vemos.

El malvado **Gargamel** está de nuevo dispuesto a sembrar el pánico entre el pueblo Pitufo. Tiene en mente la genial idea de **secuestrar a todos los seres azules** y sabemos de buena fuente que no va a parar hasta conseguirlo. Dicen que ya se ha hecho con los favores del **pitufo listín, del bromista, del avaricioso y de la propia pitufina**. Y dicen también que el brujo está preparando los condimentos para su sopa favorita, la de Pitufos. Un manjar para las fauces del **gato Azrael**, el inútil cazador de enanitos azules.

Papá Pitufo no ha tardado en reaccionar ante la ofensiva. Ha hablado con el Pitufo forzudo para que salga a la búsqueda de sus compañeros y, aunque se han encontrado extraños restos en la ropa interior del hombrecillo, lo cierto es que éste no ha dudado en obedecer. A partir de ese momento la suerte de todo el pueblo quedaba en manos, que digo en manos, en bíceps, del pitufo más pitufo de todos. Fuera le esperaban hasta **20 fases típicamente plataformeras** en las que tendría que enfrentarse con pérfidos enemigos. Pero no, no penséis que el pitufón iba temblando a la cita. La verdad es que el reto le traía sin cuidado. Sabía que contaba con **vuestra ayuda -la de un solo jugador-** y con la de los animalejos y otros enseres que anidaban en el maravilloso país pitufo. O sea que **podría desplazarse a lomos de una gran cigueña, en carros, trineos, balsas**, reponer fuerzas comiendo hojas de zarzaparrilla o exquisitas frambuesas y hasta lanzar objetos o colocar trampas.







¿Qué habrá detrás de Pitufos?

Y mientras dejamos al forzudo a la búsqueda de sus hermanos, vamos a lo que nos interesa: el juego. Ya os hemos contado que Los Pitufos será un cartucho de **plataformas** al más puro estilo Asterix, sólo que un pelín más interactivo.

PARA ORIENTARSE

LOS PITUFOS

- Super Nintendo & NES & Game Boy
- 8 megas para la versión grande
- Arcade de plataformas
- Programado por Infogrames
- Protagonizado por esos tiernos seres azules
- Será distribuido por Nintendo España
- Se calcula su lanzamiento para el mes de octubre
- Una curiosidad: las versiones Game Boy y NES han sido programadas por New Frontier, el grupo español que ya se encargó de Asterix.

Los protagonistas han sido **diseñados pelo a pelo a partir de los dibujos de Peyo**, y tanto el color como sus movimientos dejarán muy claro el **mimo con que Infogrames** los está tratando. En el apartado de cifras, la cosa también llegará muy completa. La versión Super Nintendo de los chicos franceses tendrá **4 idiomas** para elegir, **tres niveles de dificultad**, más de **50 enemigos diferentes, 4 stages** a la medida de enormes jefes y un buen sistema de passwords. ¿Que os habéis quedado igual? ¡Parece mentira! Bueno, sigamos con más temas. Se está trabajando ahora mismo en un **especialísimo sistema de secuencias tridimensionales** que, por lo que nos ha soplado Infogrames, sólo se aplicará en determinadas escenas. ¡Miremos al cielo y roguemos que sea en todas! No lo dudéis, aún así merecerá la pena.



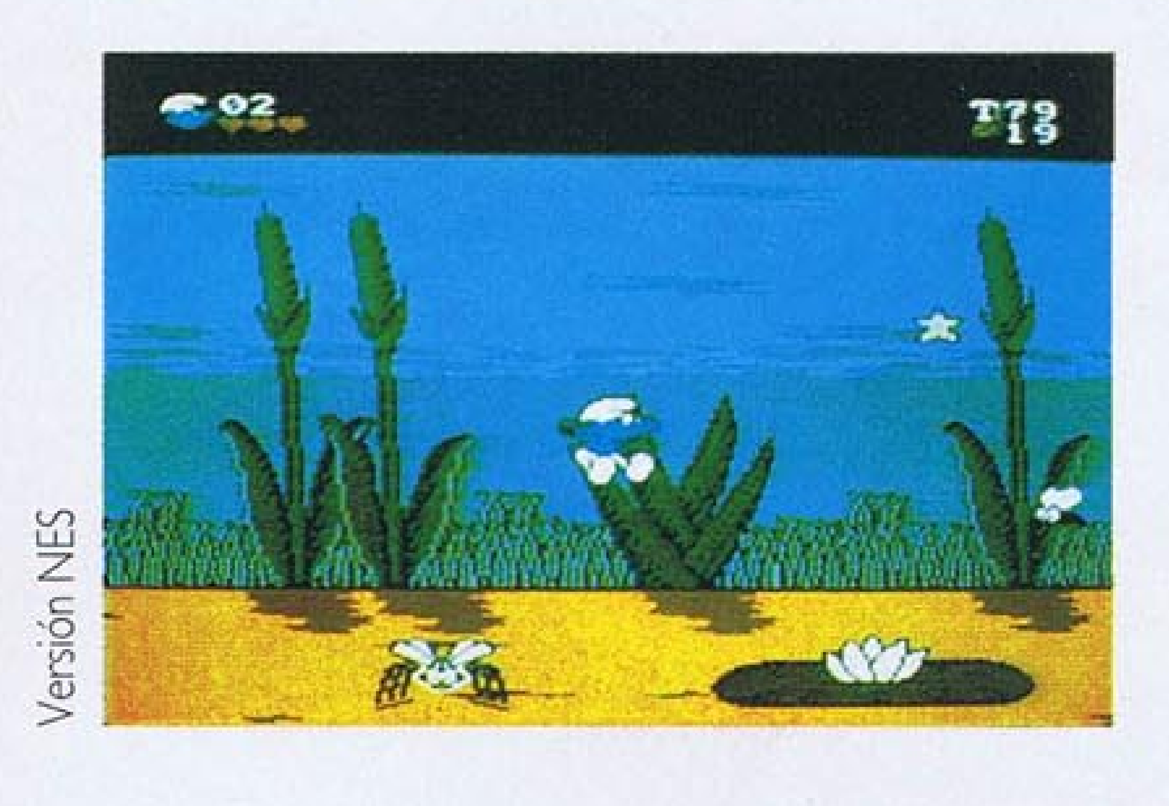


Nintendo se ha hecho con la licencia de los Pitufos de Infogrames. Será por tanto Nintendo España la compañía que ponga en nuestras calles la historia de unos pequeños seres azules que, por lo visto, está quedando estupenda.

Por si fuera poco aliciente, el Pitufo forzudo podrá contar con otra inestimable "mano": la de los pitufos secuestrados. Eso es, está previsto que **cuando nuestro musculitos rescate a los pimpollos, se pueda intercambiar al personaje** (forzudo por bromista, por ejemplo) y **utilizar sus funciones** donde más convenga. No os contamos más, tan sólo recordad que todo, absolutamente todo, lo leísteis aquí antes.



LOS PITUFOS MÁS PORTÁTILES Y 8 "BITEROS"



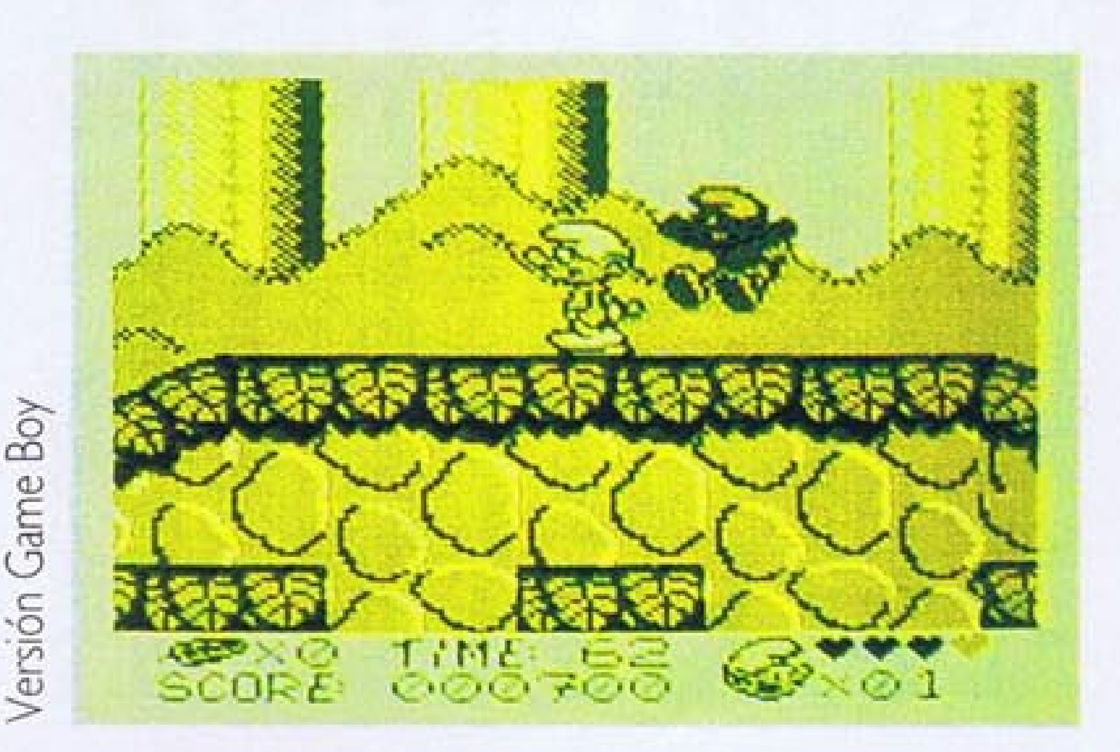
Versión NES

Versión NES

Tanto en **portátil como en 8 bits** (versión que no sabemos con certeza si saldrá a la calle), la historia de los **Pitufos** no variará demasiado con relación a lo que os hemos adelantado. **Gargamel** seguirá en sus trece de **secuestrador** y todo llegará sobre una **mecánica plataformera** aunque algo más pelada en fases.

En vuestra aventura a lomos del pitufo fortachón vistaréis parajes como el **río de los pitufos, el volcán o los campos de zarzaparrilla**, y os enfrentaréis a los mismos y divertidos **enemigos**, sólo que también en menor número: **no superarán la treintena**. Por lo demás, **scroll multidireccional, buenos gráficos**, niveles especiales de bonus, habitaciones secretas, **bocetos extraídos de las mismísimas ideas de Peyo** y un sinfín más de cosas que, si esperáis un pelín, os presentaremos con gusto .

Los encargados de llevar a cabo estas versiones de Los Pitufos se llaman **New Frontier**, un grupo de programación **afincado en Cataluña** que ya lleva cierto tiempo trabajando para Infogrames. Y que, ahí está la muestra, está haciendo un trabajo ejemplar.



Versión Game Boy



Versión Game Boy

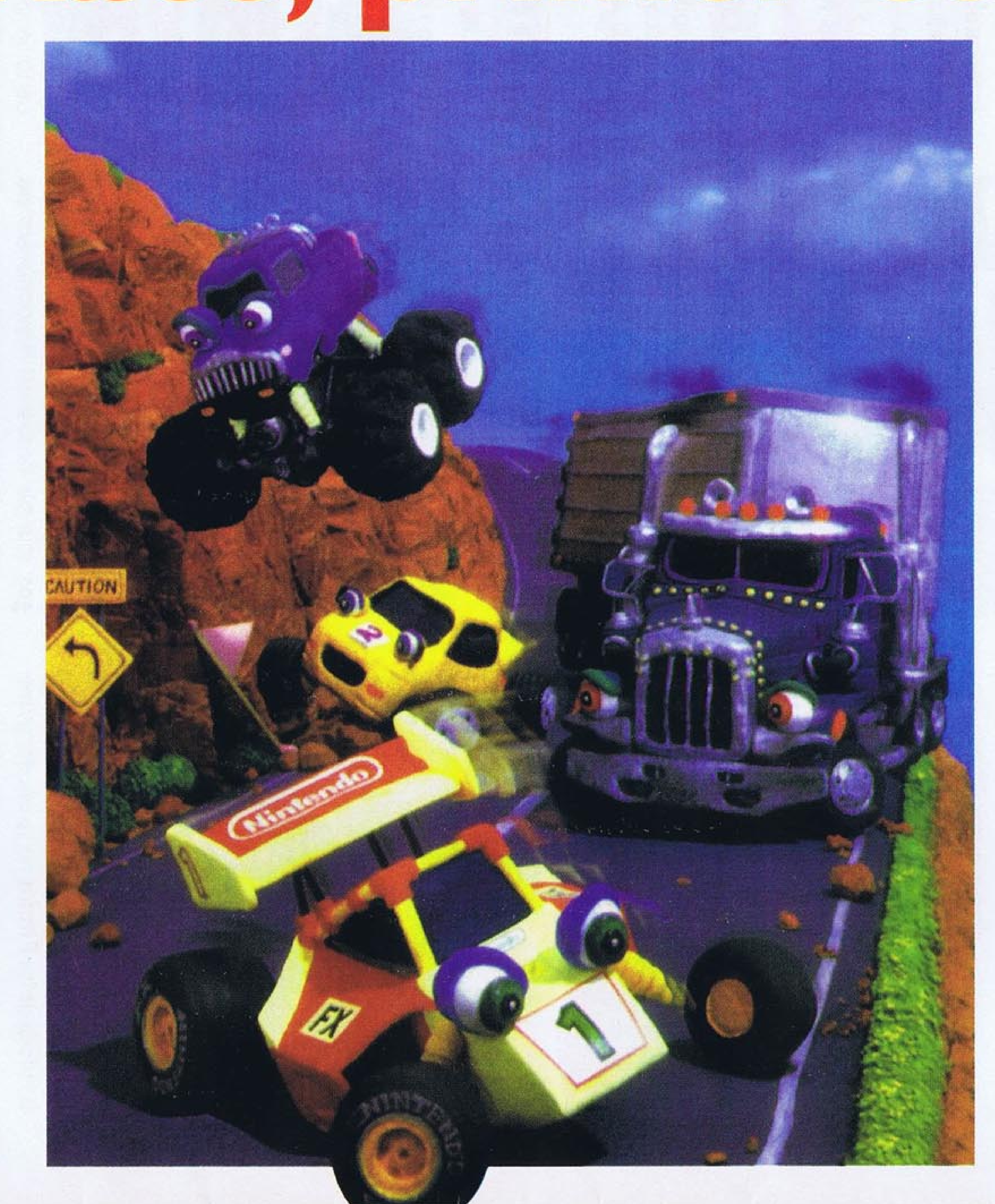
Argonaut y Miyamoto tienen a punto el primer juego para FX 2

Stunt Race, primer contacto

Dentro de muy poco daremos la bienvenida al **nuevo Mario Kart para Super**, sólo que esta vez bañado en la generosa **tecnología FX2**. Shigeru **Miyamoto** le ha dado los últimos retoques y **Argonaut** ha puesto la placa, la velocidad, la suavidad de marcha y el ritmo europeo. En Japón se llama Wildtrax (ya empezamos con el lío de nombres), pero en Europa saldrá bajo el título **Stunt Race FX**. ¿Qué más dará Starfox que Starwing?Pues eso, que es todo un orgullo para la Penúltima Página presentar las primeras imágenes de uno de los juegos más esperados.

Stunt Race FX será un trepidante juego de autos que desbordará por su **originalidad, última tecnología y nivel de diversión**. Mezclará la esencia del súper FX2 (el fabuloso chip revolucionado que alcanza el doble de velocidad que su predecesor) con la simpatía de **tres autos, una moto y un súper trailer** dotados de ojos, cualquiera diría que vida propia y hasta sentido del humor. Como los vehículos de Roger Rabbit. El desmadre de gráficos, sonidos y golpes batalladores pondrá a nuestra disposición **4 modos de juego** convertibles en 5: carreras a tres vueltas, entrenamiento, competición a dos jugadores, circuito de habilidad y otro para caminón y moto.

Pasamos a la pregunta del millón. ¿Qué si abundarán los polígonos? Lo que abundará, por cierto, es una **perfecta combinación entre**





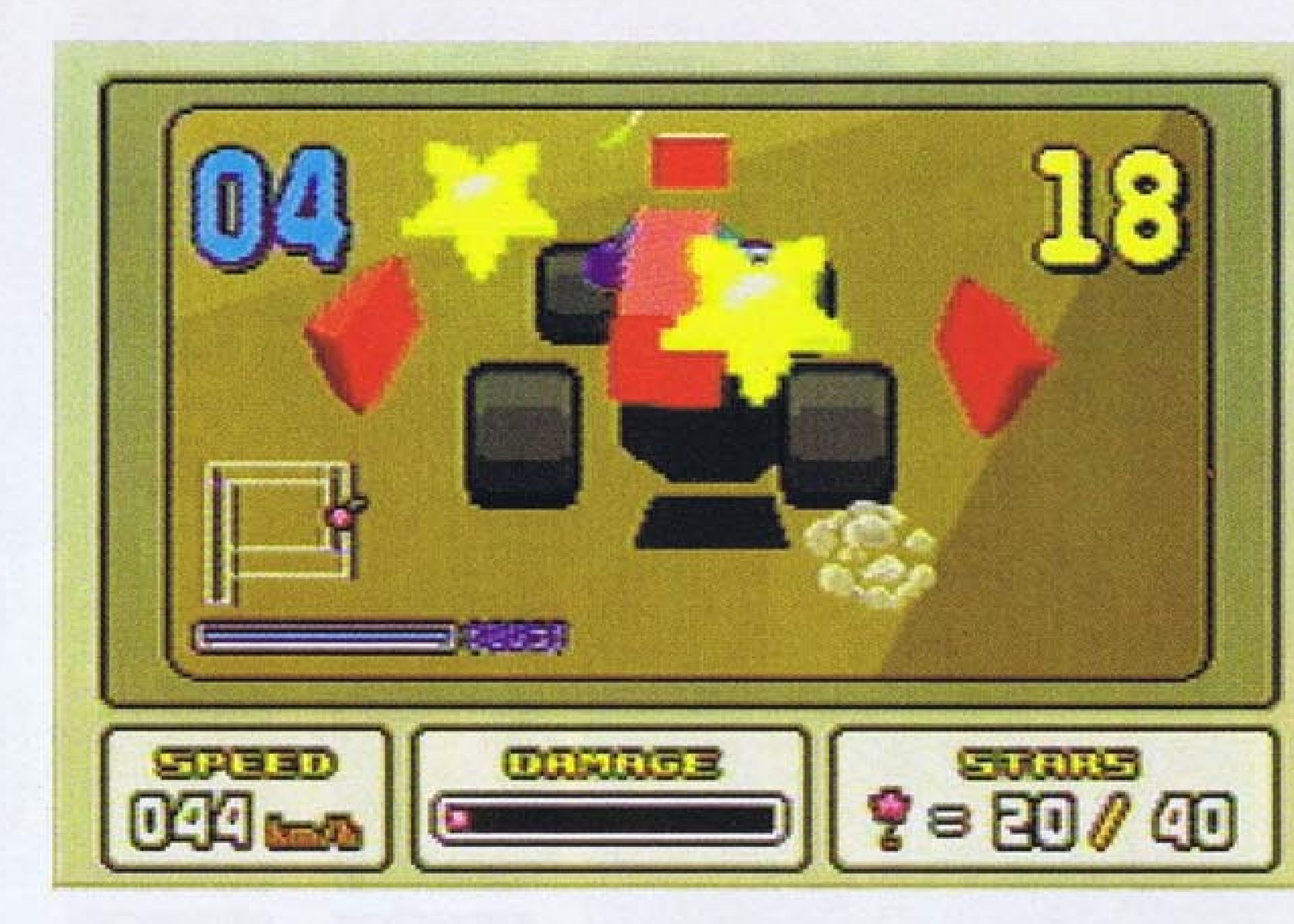
A la altura de lo esperado. *Las imágenes cantan por si solas. Habrá simpáticos gráficos, locura, diversión, atómicos coches, tiempos límites, FX 2, habrá de todo.*





Así será el modo dos jugadores. *Stunt Race FX contará con una opción para batallar contra un colega. Será sobre un particular split screen en el que se ha respetado el marco.*

polígonos y texturas que impactará por su **creatividad**. Todo eso sin citar los **delfines, aves, camiones y hasta aviones** que se cruzarán en el camino. Pero sí, en serio, el efecto "créetelo" alcanzará cotas considerables en este **fxcartucho**. Los gráficos serán inmejorables, la **sensación de suavidad será única** y la variedad dejará a la altura del betún a otros juegos de coches. **Tres vistas diferentes, una opción simultánea para dos jugadores y ocasiones únicas de bonus** completan un cartucho que en breve veremos en las mejores consolas. Tiempo al tiempo.







Fighter´s History

El juego que pasó por los tribunales americanos









¿Capcom tenía razón? Es posible. Pero si tuviéramos que decidirlo por la **premura con que actuó judicialmente contra Data East**, no nos cabría duda alguna. ¿Que qué pasó? Pues que **cuando Data East lanzó a la calle Fighter´s History fue inmediatamente denunciada por plagio por los señores de Street "Capcom" Fighter**. Se les acusaba de robar el espíritu SF II, de **"copiar" personajes**, golpes y hasta escenarios, por no hablar de **mecánicas y rutinas**. Ahora que tenemos el juego entre manos, la verdad es que **apostaríamos por Capcom**. En Fighter´s History hay un **Ryu, un Ken, una Chun Li y un Zangief**. También hay puños de Dragón, torniquetes y ondas vitales. ¿Que eso pasa en cualquier juego de lucha? Sí, pero no tan claro. De todas formas eso mismo debió pensar el juez de la corte californiana sobre este caso. **Porque dio la razón a Data East**. Y Capcom se tuvo que callar y apostar por **su Super Street Fighter II**. Por cierto, que a pesar de todas esas querellas debe **quedar clarito que este Fighter´s History es muy, muy bueno**, ¿eh? Lo que pasa es que...


CENTRO MAIL
MAIL VxC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
DESCUENTO 500 Ptas.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ART OF FIGHTING - 12990
BATTLETOADS - 9490
BATMAN RETURNS - 10590
BUGS BUNNY - 12990
CHAMPIONS SOCCER - 11990
CLAY FIGHTER - CONS
DRAGON BALL Z II - CONS
EMPIRE STRIKES BACK - 12990
EQUINOX - 9890
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490
FLASH BACK - 9890
GP 1 - 10990
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
LOST VIKINGS - 8990
MEGAMAN X - 9990
METAL COMBAT - 10990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PINK PANTHER - 10990
PLOK - 7990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SKY BLAZER - 9890
SOCCER KID - 11990
SPACE ACE - 11990
STARWING - 9990
STREET FIGHTER II TURBO - 12990
SUPER MARIO ALL STARS - 9990
TOTAL CARNAGE - 12490
TROLL - 9990
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
VIRTUAL SOCCER - 11990
WORLD CUP USA 94 - 11990
YOUNG MERLIN - 12990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 5490
ALADDIN - 9990
ALIEN 3 - 6990
ANOTHER WORLD - 5490
BEST OF THE BEST - 5490
BOB - 5990
COOL SPOT - 5490
COOL WORLD - 5490
CRASH DUMMIES - 6990
DARIUS TWIN - 4900
DENNIS THE MENACE - 5490
DRACULA - 2990
EARTH DEFENSE FORCE - 4900
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR. - 3990
JOHN MADDEN 93 - 3990
JURASSIC PARK - 5490
KING'S ARTHUR WORLD - 4900
LEMMINGS - 6900
MORTAL COMBAT - 7990
MR NUTZ - 5490
NBA JAM! - 10490
NHLPA HOCKEY 93 - 3990
PGA TOUR GOLF - 3990
PILOTWINGS - 5490
PRINCE OF PERSIA - 5490
PUSH OVER - 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3 - 5490
STAR WARS - 5490
SPIDERMAN/X-MEN - 5490
STREET FIGHTER 2 - 5490
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER G. & GHOST - 5490
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 4990
SUPER OFF ROAD - 5490
SUPER PARODIUS - 5490
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER SWIV - 3990
SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990
TEST DRIVE - 5490
TINY TOONS - 8990
TROODLERS - 5490
TOP GEAR - 6900
WARPSPEED - 5490
WHIRLO - 5490
W. LEAGUE BASKETBALL - 6990
ZELDA - 6990
DESCUENTO 300 Ptas. *
MAS CARTUCHOS GAME BOY
BUBLE BOBBLE 2 5990
DR MARIO 4490
DUCK TALES 5490
FERRARI GRAND PRIX 5490
HOME ALONE 2 4990
JURASSIC PARK 5990
KYRBY DREAMSLAND 4490
LOS PICAPIEDRA 5990
MARIO & YOSHI 4490
POPEYE II 5490
ROAD RASH 5990
STAR WAR 5490
SUPER MARIO LAND 4490
THE FIDGETS 5990
XENON 2 5490
* EXCEPTO OFERTAS
OFERTAS GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2490
ADVENTURE ISLAND II 2490
BEST OF THE BEST 2990
BOULDER DASH 1995
CASTLE QUEST 2490
CHUCK ROCK 2490
CLIFF HANGER 2490
COOL WORLD 2490
CRASH DUMMIES 2990
DENNIS THE MENACE 2490
DYNABLASTER 1995
FALIX THE CAT 2490
GARGOYLES 1995
JORDAN VS BIRD 1495
KICK OFF 2995
KRUSTY FUN HOUSE 2990
KUNG FU MASTER 1995
MUHAMED ALI 2490
NAVY SEALS 2990
NBA 2995
PALAMADES 1990
PANG 2490
PARASOL SATR 2990
PIMBALL 1995
PRINCE OF BOBLETE 1995
PRINCE VALIANT 2990
R- TYPE 1995
ROBIN HOOD 2990
ROAD LAND 1495
STAR TRECK 2490
SPIDERMAN 1995
SPIDERMAN X-MEN 3490
SUPER JAMES POND 2490
TERMINATOR 2 2990
TETRIS 3990
TIP OFF 2595
TOP GUN 2990
TRAZ 1995
UNIVERSAL SOLDIER 2990
ASTERIX P.V.P. - 5490
BATMAN (Animated Series) P.V.P. - 5490
BATTLETOADS II P.V.P. - 5490
DARKWING DUCK P.V.P. - 5490
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. - 5490
F1 POLE POSITION P.V.P. - 5990
INDY P.V.P. - 5990
JIMMY CONNOR'S P.V.P. - 5490
KIRBY'S PINBALL LAND P.V.P. - 5490
MORTAL KOMBAT P.V.P. - 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. - 5490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. - 5990
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND II P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
TINY TOONS II P.V.P. - 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. - 4990
TURTLES III P.V.P. - 5490
WORLD CUP USA 94 P.V.P. - 5990
ZELDA P.V.P. - 5990
CONSOLAS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
¡SUPER OFERTA! 14.990
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
+ ZELDA 9.990
MEGAMAN 4 PVP - 7990
KIRBY'S ADVENTURE PVP - 7990
INDIANA JONES PVP - 6490
JIMMY CONNORS PVP - 5990
Nintendo
BATTLE OF OLIMPUS 1995
BIONIC COMANDO 1995
CASTELVANIA 3995
DAYS OF THUNDER 2995
FAXANADU 2995
GAUNTLET 1995
GOAL 4995
GOONIES 2 1955
GRADIUS 2995
KICK OFF 4990
KICLE CUBICLE 1995
LEGEND OF ZELDA 4995
MEGAMAN II 4995
METAL GEAR 1995
MISION IMPOSIBLE 1995
PARASOL STAR 1995
POW 4995
PUNCH OUT 1995
PUZZNIC 2995
RED OCTOBER 1995
RUSH & ATTACK 2995
SHADOW WARRIOR 4995
SIMON QUEST 3995
SOLSTICE 1995
STEALTH ATF 1995
STREET GANS 4995
SUPER OFF ROAD 2995
SUPER SPY HUNTER 3995
SUPER TURRICAN 4990
TURRICAN 4990
WILLOW 4995
ZELDA 2 4995
Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
TITULO
DESCUENTO
TOTAL
NOMBRE Y APELLIDOS MANUEL ARIAS MERAYO
DIRECCION COMPLETA AVDA DE COMPOSTILLA Nº 12 2ºB
POBLACION PONFERRADA PROVINCIA LEON C.P. 24400
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA S. NINTENDO
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO +250
TOTAL
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO
Adams family | Aladdin | Alien 3



Nintendo Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.
Nintendo
CALCULATOR BOY
GAME BOY. CALCULATRICE DE POCHE

Ccoleccionable. Nº 4

Nintendo

SELECCION

SON GOKU

Datos Personales:

NOMBRE: Goku es su nombre terrestre. En el planeta del que viene se le conoce por Kakarot. Los expertos nos darán la razón.

APELLIDOS: LLámalo Z, que diría un pedante.

PROFESION: Goku era un guerrero programado para destruir la Tierra. No obstante, un accidente le hizo perder la memoria, y ahora -desde los doce años- se dedica a buscar las siete bolas mágicas **del Dragón**, en compañía de Bulma.

LUGAR DE NACIMIENTO: Nuestro amigo nació en el **planeta Vegeta**, donde fue clasificado como guerrero de categoría inferior.

EDAD: El manga fue creado en 1984, así que oficialmente Goku ha cumplido este mismo año diez primaveras (¡felicidades!). En la ficción, sin embargo, el personaje comenzó su andadura en las montañas de Paozu, a las órdenes de un "abuelo" que lo adoptó. Ahora es padre de familia.

NOMBRE DEL PADRE: Su padre genético es el guerrero Burdack, su madre es desconocida y para los curiosos diremos que su abuelo se llamaba Son Gohan. Su creador en la realidad fue Akira Toriyama, quien le dio a conocer en la revista Shonen Jump.

AFICIONES: Goku tiene dos pasiones irrenunciables: autosuperarse, entrenando, y comer, comiendo.

Historial Profesional:

• El primer **Dragon Ball** fue un juego para N.E.S. aparecido en 1986 de la mano de Bandai, compañía que también se ha encargado del resto de los cartuchos. Su desarrollo se dividía en dos partes, la primera de rol y la segunda de lucha.

• En vista del éxito de sus aventuras, Goku no tardó mucho en pasarse a los 16 bits. Os estamos hablando ya de **Dragon Ball Z**, el primer Bola de Dragón para Super, que era **un RPG** con algunas dosis de arcade de lucha. El objetivo final del juego era acabar con Freezer.

• En Noviembre del 93 vio la luz **Dragon Ball Z 16 megas**, el primero de la serie que pertenecía al género de lucha puro y duro. Son Goku, Piccolo, Vegeta, Freezer, los androides 16, 18 y 20, Cell, Trunks, Son Gohan y Perfect Cell eran los personajes que aparecían en el juego.

• La siguiente entrega pronto llegó a ser archiconocida. De hecho estuvo en la mente de los grandes aficionados desde que esta revista presentó la versión japonesa de Dragon Ball Z 2. Se ha hecho espera un pelín, pero es ahora cuando por fin está entre nosotros, y a todo Pal. Subtitulado como **La leyenda de Saien** (habrá que olvidarse del momento de lo del dos), el nuevo cartucho basado en las peripecias de Goku incluye los siguientes protagonistas: Goku, Tara, Cell, Vegeta, Trunks, Gohan, Aki, Piccolo, Pequeño Cell y Kujila. Por cierto, los textos en nuestro país aparecen en francés. Y la verdad es que merce la pena leerlos todos.

Asi nos Hablan de el:

• "Una auténtica película de 8 megas, que incluye una pila para grabar partidas y que permite meses y meses de diversión de alto nivel". **(Hobby Consolas. N-18. Acerca del primer Dragon Ball -RPG- para Super Nintendo)**.

• "Es duro, agresivo, impactante y al tiempo juvenil y pegadizo". **(Nintendo Acción. N-12. Sobre Dragon Ball y sus 16 Megas)**.

• "No se puede pedir más: los guerreros que nos alucinan frente a la tele, una técnica casi perfecta y una inagotable fuente de diversión". **(Hobby Consolas. N-33. Acerca de Dragon Ball, La leyenda de Saien)**.



• "Goza de una gran calidad visual, tiene un sonido excepcional y conecta perfectamente con el jugador". **(Nintendo Acción. N-19. Acerca también de la segunda parte de Dragon Ball Z)**.

• "¿Tendrá modo sangriento el Dragon Ball Z Limited Edition?" **(Un lector un poco despistadillo acerca de quién sabe qué juego)**.